CIRCUITO ABERTO: TODAS AS NOVIDADES DA TOKYO GAME SHOW

AINDA PO
R$ 5,90

SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

POOL editora
EDITORA OPTION
Nº 106
R$ 5,90

PROMOÇÃO
GANHE UM PS2!

Só jogaços:

Freedom Fighters, Conflict: Desert Storm II, The Simpsons: Hit & Run, Judge Dredd: Dredd vs Death e Need For Speed: Hot Pursuit 2

Nascar Thunder 2004, Jimmy Neutron: Jet Fusion, NBA Jam

Disney's Party

Road Rash: Jailbreak, Scooby-Doo, Disney's Party e Power Ranger: Ninja Storm

E mais...

ISSN 0104-611

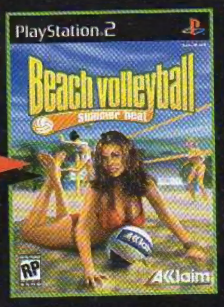
DETONADOS!!!

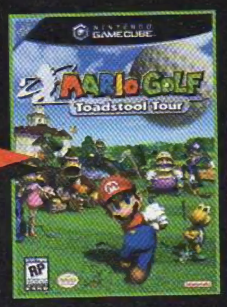
P.N.03

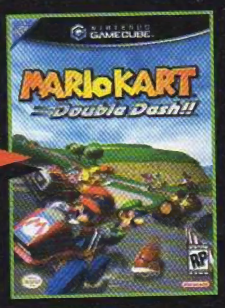
MAXIMO
VS ARMY OF ZIN

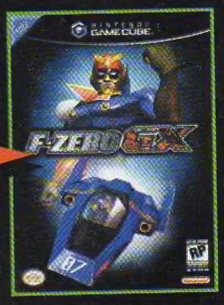
ELET

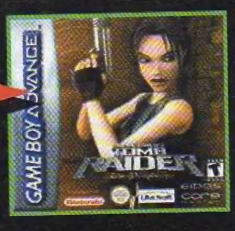
A MAIOR LOJA DO BRASIL

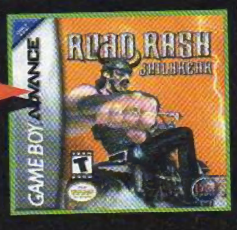


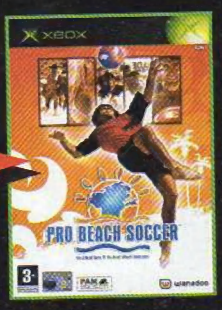


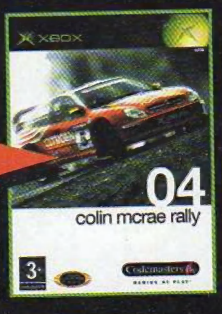


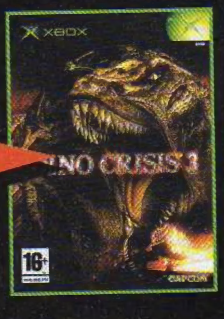












O melhor preço e a maior garantia!

ROMÍL

PROMOÇÃO
Desbloqueio de PS2 e XBox feito na hora com os melhores chips.
Total Garantia!

Destravamento de PS2 feito na hora, orçamento grátis!

Conserto - venda e troca de videogames.
Vendemos também via SEDEX

Compramos vídeo games

Promoção:

- ✔ Memory Card de PS 2 Original por R$ 67,50!
- ✔ Controle de PS2 Original na caixa por R$ 89,50
- ✔ Fitas de Advance à partir de R$ 79,50
- ✔ Fitas de GameBoy Color a partir de R$ 49,00
- ✔ Fita Zelda Majora Mask c/ nova expansão por R$ 99,00
- ✔ Jogods de PS2, XBox e GameCube novos à partir de R$ 99,00
- ✔ Devil May Cry 2 por R$ 139,00
- ✔ Jogos Originais, Semi-novos de PS1, Dreamcast, Sega Saturn, Neo Geo, Sega CD e 3DO à partir de R$ 8,50

Volante para PS2
Blue Thunder
R$ 107,90

Rua Santa Efigênia, 348 - 1° andar
loja 12 - CEP 01207-001 Centro - SP
Horário de func. seg. a sex. 08:30 às 18:00
sáb. 08:30 às 17:00 - Fone/Fax: 221-1740
3362-2306 - 3362-2308 3337-5557 - 3362-2309

sumário

CIRCUITO ABERTO

Conheça quais são as novidades apresentadas na Tokyo Game Show 2003.

10

16

NEWS

A Sony anunciou oficialmente o seu PSX.

PLAYSTATION 2

Kingdom Hearts II 18
Front Mission 4 19
Sonic Heroes 19
Shadow Tower: Abyss 20
Astro Boy 20
Fullmetal Alchemist 20
Seven Samurai 20XX 21
Armored Core: Nexus 21
Kaena 22
The Suffering 22
Nina 23
Pride 2003 23
Red Ninja: End of Honor 24
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 24
Suikoden VI 24
World Rally Championship 3 24
Freedom Fighters 26
Conflict: Desert Storm II 27
Judge Dredd: Dredd vs Death 28
The Simpsons: Hit & Run 29
Need For Speed: Hot Pursuit 2 30
Nascar Thunder 2004 31
Jimmy Neutron: Jet Fusion 32
NBA Jam 33
Jak II 36
Time Crisis 3 37

DETONADOS

Maximo vs the Army of Zin 50
P.N.03 64

GAME BOY ADVANCE

Kingdom Hearts: Chain of Memories 18
Scooby-Doo 39
Disney's Party 39
Road Rash: Jailbreak 40
Power Ranger: Ninja Storm 41

ARCADE

Samurai Shodown Zero 21
Pride 2003 23

PC

Splinter Cell: Pandora Tomorrow 24
Freedom Fighters 26
Conflict: Desert Storm II 27
Judge Dredd: Dredd vs Death 28
The Simpsons: Hit & Run 29
Need For Speed: Hot Pursuit 2 30
Nascar Thunder 2004 31

GAME CUBE

Sonic Heroes .....
Donkey Konga .....
Splinter Cell: Pandora Tomorrow .....
Freedom Fighters .....
Conflict: Desert Storm II .....
Judge Dredd: Dredd vs Death .....
The Simpsons: Hit & Run .....
Need For Speed: Hot Pursuit 2 .....
Jimmy Neutron: Jet Fusion .....
Disney's Party .....

FLASHBACK

F-Zero .....

XBOX

Otogi 2 .....
Sonic Heroes .....
Counter-Strike .....
Jade Empire .....
Race Driver 2 .....
The Suffering .....
Auto Modellista .....
Red Ninja: End of Honor .....
Splinter Cell: Pandora Tomorrow .....
Freedom Fighters .....
Conflict: Desert Storm II .....
Judge Dredd: Dredd vs Death .....
The Simpsons: Hit & Run .....
Need For Speed: Hot Pursuit 2 .....
Nascar Thunder 2004 .....
NBA Jam .....
Dungeons & Dragons Heroes .....
Voodoo Vince .....

DICAS

PlayStation 2
The Simspons: Hit & Run 42
Disney's Extreme Skate Adventure 42
Freedom Fighters 42
Barbarian 42
XGRA 42
Batman: Rise Of Sin Tzu 42
Cabela's Deer Hunt: 2004 Season 42
Hunter: The Reckoning - Wayward 43
Dance Dance Revolution Max 2: 7th Mix 43
Bombastic 43
Lethal Skies II 43
Starsky and Hutch 44

GameCube
The Simspons: Hit & Run 42
Disney's Extreme Skate Adventure 42
Freedom Fighters 42
Barbarian 42
XGRA 42
Aquaman 42
Tiger Woods PGA Tour 2004 42
WWE Wrestlemania X9 44
Viewtiful Joe 44

Game Boy Advance
Power Rangers: Ninja Storm 44
Boktai 44
Oddworld: Munch's Oddysee 44
Mega Man Zero 2 44

Xbox
The Simspons: Hit & Run 42
Disney's Extreme Skate Adventure 42
Freedom Fighters 42
Barbarian 42
XGRA 42
Cabela's Deer Hunt: 2004 Season 42
Aquaman 42
Tiger Woods PGA Tour 2004 42
Dungeons and Dragons Heroes 44
Freestyle Metal X 44
NBA Jam 2004 45
Otogi: Myth of Demons 45
Starsky And Hutch 45
NASCAR Thunder 2004 45
WWF Raw 2 45
Dino Crisis 3 45

PC
BloodRayne 46
Anarchy Online 46
Hot Rod: American Street Drag 46
Homeworld 2 46
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy 46

GAMESHARK

PlayStation 2
Hunter: The Reckoning Wayward 48
Zone of the Enders: The 2nd Runner 48
The Simpsons: Hit & Run 48

Playstation
The Adventures Of Phix 48

GameCube
Freedom Fighters 48
Billy Hatcher and The Giant Egg 49
The Simpsons - Hit and Run 49
Big Motha Truckers 49
Freaky Flyers 49

GameBoy Advance
Dragon Ball Z: Legacy of Goku II 49
Army Men Advance 49

carta do chefe

Bom, quem mandou, mandou; quem não mandou, vai ficar para a próxima. A Promoção Caça-Palavras está um sucesso e estamos com trabalho danado para escolher a melhor frase. Cada uma melhor que a outra. Não fugindo do assunto, esta edição de SGP está arrasando! Se liga: para começar mandamos o Kamikaze para o outro lado do mundo para ver o que rolou na **Tokyo Game Show 2003** e ainda deu uma passeada pela capital nipônica. E quando foi conferir ao vivo o PSX, o japa ficou apaixonado é pela gata da coletiva. Mas a moleza e a visão cor-de-rosa acabou quando pôs os pés na redação: dei-lhe umas chicotadas e saiu 5 páginas com o melhor da feira japonesa. O material do Kamikaze também enriqueceu a pré-estréia com as novidades da feira. Seção que tem, para começar, **Kingdom Hearts II** na abertura. Os outros vagabundos da redação, fi-los correr também. Escalei o Lord para detonar **Maximo vs the Army of Zin** (PlayStation 2) e **P.N.03** (GameCube), ambos da Capcom, que tem cadeira cativa na seção. Na edição passada passamos a limpo o **Chaos Legion** e o **Rockman X7**, lembram? Os outros desdobraram-se para passar horas a fio em jogaços como **Freedom Fighters**, **Conflict: Desert Storm II**, **The Simpsons: Hit & Run**, **Judge Dredd: Dredd vs Death** e **Need For Speed: Hot Pursuit 2**; todos para PC, GameCube, PlayStation 2 e Xbox. Pensa que acabou? Nesta edição ainda tem as análises de **Nascar Thunder 2004** (PS2, XB, PC), **Jimmy Neutron: Jet Fusion** (PS2, GC), **NBA Jam** (PS2, XB), **Dungeons & Dragons Heroes** (XB), **Voodoo Vince** (XB), **Jak II** (PS2), **Time Crisis 3** (PS2) e **Disney's Party** (GC). Para o Gameboy Advance temos **Road Rash: Jailbreak**, **Scooby-Doo, Disney's Party** e **Power Ranger: Ninja Storm**. É diversão pra mais de metro!

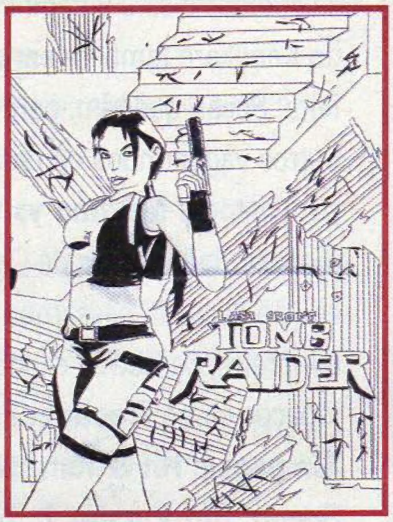
Chefe

arte no envelope

PREMIADO

Continuem mandando seu desenho para concorrer ao Brinde Surpresa da **SuperGamePower**. Estamos esperando a sua arte. Até o mês que vem!

Ifrit ficou de arrepiar qualquer ser humano, e garantio o Prêmio Surpresa do mês para Elvis Coelho Nunes de Duque de Caxias, RJ.



Tiago Fernandes de Cantalice de Cubatão, SP , desenhou musa mais cobiçadas do videogame em preto e branco, e...

Sakura deixou Ryu desconcertado e o Ken, viu tudo! Feitos por Cláudio Pereira Amaral de Anage, BA.

O Monstro do Resident Evil 2 e realmente sinistro, E ficou muito bom na arte de James Marcio Dias de São Paulo, SP.

Igor Gabriel Dias, de Paulo, Capital , fez Croft a co

O gigante verde mais famoso de todos os tempos marca sua presença nos traços de Alexandre Ivo Peixoto, de Araçatuba, SP.

Mande sua Arte no Envelope
para a redação da
SuperGamePower
Rua Isabel de Góis nº 8, bl3, cj 93
Cep 04173-150 - Jd. Botucatu
São Paulo - SP

O cara mais tosco da nintendo até que ficou bem charmosão na arte de Matheus de Mattos Iurk de Colombo, PR.

Ranking dos 10 Melhores

Segundo os críticos da SuperGamePower

1 FREEDOM FIGHTERS

Com seu estilo realista, Freedom Fighters vai colocar o jogador na pele de um libertador. São muitas armas e missões que o aguardam nessa empreitada contra o exército soviético.

2 DRAG ON DRAGOON

A Square-Enix não dorme no ponto e brinda os jogadores com um jogo de ação/RPG bem variado. Tem batalha com combos e combates aéreos de cima de um dragão. Muitas armas, magias e combos para arrasar.

3 MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN

Mais problemas para Maximo resolver. Agora ele terá de lutar contra um exército de máquinas. Mas ele tem a disposição seu amigo Grim e muitos golpes com espadas e martelos, além de armaduras e escudos.

4 F-ZERO GX

O tradicional game de corrida da Nintendo faz sua aparição no Cube ainda mais veloz. São muitos segredos a serem liberados o que faz o game durar muito. O modo VS pega fogo com disputas acirradíssimas.

5 JAK II

O pessoal da Naughty Dog, o mesmo de Crash Bandicoot, caprichou em Jak II. Alia gráficos bons e ação intensa com fases bem desenhadas e jogabilidade variada. Pode ser o novo mascote do Play 2.

6 WINNING ELEVEN 7 / PRO EVOLUTION SOCCER 3

O Konami melhora cada vez mais seu futebol. Esta versão está com melhores gráficos e controle. Os modos de jogo são muitos e os boleiros digitais vão curtir por muito tempo.

7 NBA JAM 2004

O divertido jogo de basquete volta mais exagerado que nunca. Agora, com os "hot spots", os astros da NBA podem fazer cestas de até 7 pontos! Loucura. Também tem um modo com as lendas do basquete dos EUA.

8 P.N.03

O produtor de Resident Evil tenta novos rumos com esse P.N.03, que aposta numa nova estética com gráficos limpos e pouco coloridos. A personagem foi muito bem modelada e possui bons movimentos.

9 THE SIMPSONS: HIT & RUN

A família mais irada de Springfield pisa fundo nesse game baseado em missões. Bart e sua turma devem rodar toda a cidade, a pé ou de carro, e realizar todas as tarefas pedidas.

10 CHAOS LEGION

A Capcom solta mais um game de ação com clima gótico. Com sua espada, Sieg devasta a legião de monstros horripilantes. Com a ajuda de seus aliados, a confusão aumenta e a ação não pára.

Tokyo Game Show na Rede

A **Tokyo Game Show** ocorre do outro lado do mundo mas parte dele pode ser apreciada na internet quando as softhouses se dispõe a fazer isso. A Konami, Namco, Capcom e Sega são algumas que colocaram em seus sites os trailers apresentados durante a feira. Veja abaixo os links. São arquivos grandes de vídeos, então convém usar programas de download como o Download Accelerator (www.speedbit.com) para facilitar sua vida. Bom programa.

Konami

Metal Gear Solid 3: Snatke Eater (vídeo; em inglês)
http://www.konamijpn.com/products/mgs3/english/tgs2003.html

Metal Gear Solid: The Twin Snakes (vídeo e fotos; em inglês)
http://www.konamijpn.com/products/mgs_tts/english/index.html

Namco

R: Racing Evolution (vídeos e papel de parede; em japonês)
http://www.namco.co.jp/cs/lineup/r/tgs2003/4_load.html

Baten Kaitos (vídeos; em japonês)
http://www.namco.co.jp/cs/gc/batenkaitos/movie/

Nina (vídeo)
http://download.namco-ch.net/NINA224X168.MPG

Capcom

Onimusha 3 e Onimusha Blade Warriors (vídeos; em inglês)
http://www.capcom.co.jp/onimusha/

Resident Evil 4 (vídeo; em japonês)
http://www.capcom.co.jp/bio4/

Sega

Diversos jogos
http://www.sega.co.jp/event/ev_tgs03movie.html

SGP? responde

Gostaria de saber os fatalites de todos os personagens de Mortal Kombat Deally Alliance do Play 2.

Robson

BB: *Todos os Fatalites devems ser feitos do lado esquerdo de seu inimigo*
Bo Rai Cho: *Belly Flop*
←, →, →, ↓, ○
Johnny Cage: *Brain Ripper*
←, →, →, ↓, △
Kano: *Open Heart Surgery*
→, ↑, ↑, ↓, □
Kenshi: *Telekinetic Crush*
→, ←, →, ↓, X
Kung Lao: *Splitting Headache*
↓, ↑, ←, X
Li Mei: *Super Crush Kick*
→, →, ↓, →, ○
Mavado: *Kick Thrust*
←, ←, ↑, ↑, □
Quan Chi: *Neck Stretcher*
←, ←, →, ←, x
Scorpion: *Spear Head*
←, ←, ↓, ←, ○
Shang Tsung: *Soul Steal*
↑, ↓, ↑, ↓, △
Sonya: *Kiss of Death*
←, →, →, ↓, △
Sub-Zero: *Skeleton Rip*
←, →, →, ↓, X
Cyrax: *Claw Smasher*
→, →, ↑, △
Drahmin: *Iron Bash*
←, →, →, ↓, X
Frost: *Freeze Shatter*
→, ←, ↑, ↓, □
Hsu Hao: *Laser Slicer*
→, ←, ↓, ↓, △
JaX: *Head Stomp*
↓, →, →, ↓, △
Kitana: *Kiss of Doom*
↓, ↑, →, →, △
Nitara: *Blood Thirst*
↑, ↑, ←, □
Raiden: *Electrocution*
←, →, →, →, X
Reptile: *Acid Shower*
↑, ↑, ↑, →, X

Teria como vocês me mandarem macetes de Game Shark sobre Parasite Eve 2?

Diego

MK: *Claro, aqui vai o que tem de melhor de Parasite Eve 2 para Gameshark*

Maximum HP:	*80074888 03E7*
	8007488A 03E7
Maximum MP:	*8007488C 03E7*
	8007488E 03E7
Maximum BP:	*8007487C 423F*
	8007487E 000F
Maximum experience:	*80074878 967F*
	8007487A 0098

Olá galera da **SGP** primeiro quero agradecer pela melhor revista de videogames do planeta. Pessoal, pelo amor de Deus preciso de truques para o jogo Sim City 3000 para o PC. Eu, Elias e o Alan agradecemos.Fuiiiiiii!

Márcio Araújo

BG: *Podem ficar sussegados, estamos cuidando do caso de vocês...*
Cheat mode:
Pressione Ctrl + Alt + Shift + C quando estiver no simulado para aparecer uma caixa prompt com um cursor piscando no canto superior esquerdo. Então escreva os códigos abaixo e aperte enter para ativá-los

Effect	*Code*
$250,000 donativos de Vinnie	*call cousin*
Todos os itens são de graça	*i am weak*
Trocar o mar por água fresca	*salt off*

Olá galera da **SGP**, por favor me ajude vocês têm códigos para o jogo Onimus Samurai Destiny?

Gustavo K

MK: Modo fácil
Primeiro morra 3 vezes para conseguir peg modo Yasashi. Agora no menu principal peg tokutene, então selecione a dificuldade fá Conseguir Modo dificil, Modo Homens de e modo Modo Onimusha Team

Pegar Modo Um Hit Mata
Finalize o jogo uma vez usando o Modo Onimusha Team

Eu gostaria que vocês me falassem os códigos do jogo Turok Evolution (GabeCube), qualquer coisa serviria poi consigo zerar esse jogo. OBRIGADUU

Gabriel Po
E-mail: gabrielportella91@hotmai

BB: *Como você disse que qualquer coisa serviria, demos uma boa caprichada falô!*
Invencível
Vá para a tela de enter cheat e coloque a palavra EMERPUS depois, coloque ativa a colocando-a em on

Todas as armas
Vá para a tela de enter cheat e coloque a palavra TEXAS.

Munição infinita
Na tela de enter cheat coloque a palavra MADMAN

Level Select
Na tela de enter cheat coloque a palavra SELLOUT. Depois, você precisa carregar un salvo para ter acesso a seleção de fases

Invisível
Vá para a tela de enter cheat e coloque a palavra SLLEWGH

Cabeças grandes
Na tela de enter cheat coloque a palavra

classificados

Vendo console Sega Saturn desbloqueado, com 1 joystick, 1 cabo RF e 1 cabo AC, com 12 CDs por R$ 180,00
Tratar com Everton
(0xx21) 2402-5971

Vendo um PlayStation 2 (novo na caixa) modelo SCPH-39001, destravado com chip PSX2M2-V7 Magic-3, roda jogos do PS1 e Ps2, de qualquer mídia CD ou DVD, e não utiliza o CD de Boot. Controle Dual Shock 2 original (novo) e 5 jogos, 3 em DVDs do PS2 e 2 CDs do PS1.
Tratar com Alex
(0xx67) 9614-2251 ou 479-1161

Vendo um GameCube novo na caixa, com Memory Card, 1 controle e 3 jogos originais. (Resident Zero, Super smash Bros Melee) com nota e garantia.
Tratar com Luiz Victor
(0xx89) 9985-2379 ou 9976-4090

Vendo um PlayStation 1 com 2 Memory Cards, 2 controles e 15 jogos por apenas R$ 280,00 ou troco por 1 nintendo 64, por um Game Boy Advance, ou por um Dreamcast com VMU.
Tratar com Roberto Juninho
(0xx19) 3896-1692

Troco um PlayStation One com 60 CDs, adaptador, 1 controle analógico e 1 controle normal, mais 1 Nintendo 64 com 2 controles, 1 turbo , mais 1 MegaDrive 3 Show do Milhão, com 2 controles e 2 fitas, mais um GameBoy Advance com 3 fitas do GBA e 1 do GameBoyColor. Troco tudo isso por 1 PlayStation 2, com 1 Memory Card, 2 controles e 3 CDs. Ou vendo tudo por R$ 890,00.
Tratar com Vinicius
(0xx11) 4514-4850 ou 9514-7654

Vendo 1 PlayStation 2 destravado, com 1 Action Replay, 10 DVD-Rom originais e 14 CD-R Game alternativos. Tudo por apenas R$ 1.000,00.
Tratar com Geraldo Valdemar Gomes
e-mail: geraldvg@ig.com.br

Vendo um Gran Turismo 3 A-Spec Americano original e com nota fiscal por R$ 90,00, ou troco por algum jogo original de minha preferência. Pago a diferença.
Tratar com Elton H. Kaneko
(0xx14) 3553-1167.

Vendo Nintendo 64 bem conservado com 2 controles e 5 fitas originais, mais cartucho de memória, por Apenas R$ 350,00.
Tratar com Anselmo B. S. Junior
e-mail: juniorlionheart@hotmail.com
(0xx91) 243-4456

Vendo Nintendo 64 com 4 controles, 6 fitas, 1 cartucho de memória de expansão e 1 Rumble Pack por R$350,00.
Tratar com Almir Pereira da Silva
(00xx11) 5933-3614 após as 21horas ou (0xx11) 9820-8679

SuperGamePower
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

AKIRA AGORA

Até que os erros diminuíram na edição 105 mas ainda continuam me incomodando. E não é que na mesma bat-revista, na mesma bat-página saiu um erro igualzinho ao da edição retrasada? Explico: na 104 tinha um erro na página 18, que falava de Baten Kaitos,dizia que o lançamento do game se daria em dezembro de 2002, o que é, óbvio, um erro. Eis que na edição 105, na mesma página 18, saiu que Racing Evolution para Cube tem data prevista para novembro de 2002! Gente, é 2003! Na página 20 está dizendo que Dragon Ball Z: Taiketsu é de ação. Mas não é: como podem observar pelas fotos é um jogo de luta. Na página 24 saiu que a fabricante de Spawn é "Nanco". Como disse no mês passado, os fabricantes vão ficar bravos assim. Redação, aprenda: é "Namco". O pessoal também anda escorregando na matemática: a nota de Disney's Ectreme Skate Adventure é 8,8 e não 9,0; o de Dynasty Warriors 4 dá 8,3 em vez dos 8,0, e o de Aladdin é 8,5, bem menos que os 9,8 apresentados na página 40. O pessoal da diagramação também merece um puxão de orelhas: as legendas de Mortal Kombat saíram todas trocadas! E no Detonado de Rockman X7? A foto 58 saiu repetida com a 57. E uma última observação: na capa, o jogo Winning Eleven 7 é com dois "n" na palavra Winning, OK redator? De resto e revista estava bem bacana, com 3 Detonados e tudo!

Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

SUPERGAMEPOWER
Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93
Jd. Botucatu - São Paulo - SP
CEP 04173-150

Tokyo Game Show 2003

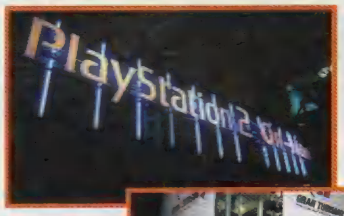
Realizado entre 26 e 28 de setembro, a maior feira japonesa de games atraiu nada menos que 150 mil visitantes. Na ocasião foram apresentados os jogos que farão a cabeça do pessoal no natal desse ano e as tendências do mercado. Sony e Microsoft apostam no fortalecimento do componente online enquanto a Nintendo faz novas experiências

Visão geral da feira: 150 mil visitantes

Além de jogos, numa Tokyo Game Show não poderia faltar gatinhas e personagens

O grande mote da Tokyo Game Show 2003 (TGS) foi a aposta no mercado online, seja pelos jogos MMORPG (jogos multiplayer com centenas de jogadores), seja pelo fato dos consoles usarem esse ambiente nesses jogos. Sega, Capcom, Microsoft e Sony são as empresas que mais se entusiasmaram nesse quesito. Os jogos apresentados foram basicamente para o PlayStation 2 e XBox. A Nintendo apresentou novidades como um comunicador sem fio para ser usado em seu Pokémon e um console exclusivo para o mercado chinês, iQue Player. As tradicionais fabricantes como Capcom, Konami, Namco e a Square-Enix trouxeram o melhor de seu arsenal. Outra novidade foi o fortalecimento de softhouses asiáticas, liderados pela Coréia do Sul, e dos jogos de PC, que tradicionalmente não possui muitos fãs no Japão. Nessa feira foram 109 expositores, a melhor marca em todas as edições da TGS. O público, de 150.089 pessoas, foi melhor que o do ano passado, que registrou 134.042 participantes. Uma das razões do aumento foi o fortalecimento das palestras, como a do presidente da Nintendo, Satoru Iwata, e das seções de middleware (programa que faz ponte de um ambiente computacional a outro) e de ferramenta de desenvolvimento de jogos. É gente que não acaba mais.

Os donos dos consoles



A Sony apostou forte no online e quer brigar pelo mercado com â Microsoft. Gran Turismo 4 foi sucesso tanto offline como online

Sony: EyeToy, online e muitos games

A fabricante do PlayStation aproveitou para divulgar o EyeToy, uma câmera USB para ser usado no PS2 em que a imagem do próprio jogador aparece no game. Na Europa já foram vendidas 800 mil unidades do aparelho. Mais de 30% do estande foi ocupado por uma seção chamada PlayStation 2 On-line em que era mostrado os jogos online do console. Os jogos exclusivamente online incluíam: Final Fantasy XI (RPG), Nobunaga's Ambition Online (estratégia), Catan (tabuleiro; PS2 e PC) e Bomberman Online (ação). Os jogos com modo online eram, entre outros, SOCOM: US NAVY SEALs (ação-tática), Winning Eleven 7 (esporte), Auto Modellista US Tuned (corrida), Karaoke Revolution (musical), Medal of Honor: Rising Sun (tiro em primeira pessoa), Z Gundam (ação), Battle Gear 3 (corrida), The Lord of the Rings: Return of the King (ação/RPG), Resident Evil Outbreak (ação), FIFA Total Football (esporte), Monster Hunter (ação) e Gran Turismo 4 (corrida). Na seção de jogos "normais" o destaque ficou com Siren, jogo de terror nos moldes de Silent Hill. Também foram apresentados dois jogos musicais inéditos: um é Kumauta, jogo em que um urso polar canta músicas tradicionais japonesas e Mojiburibon, que seria um Parappa the Rapper com letras em japonês. Os outros jogos mostrados foram Ratchet & Clank 2 (ação), Popolo Crois (RPG) e Wild Arms Alter Code: F (RPG).

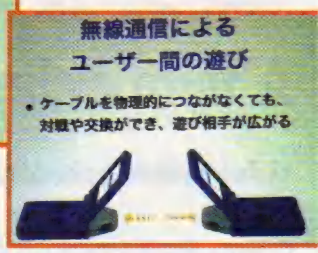
Microsoft: XBox mostra seu MMORPG

O destaque da gigante dos softwares foi True Fantasy Live Online, o primeiro MMORPG do XBox, que apareceu como demo jogável pela primeira vez. Cinco pessoas participaram por vez seguindo as instruções, via chat de voz, de um líder controlado pelo pessoal da Microsoft. Os visitantes puderam criar seus personagens e participar de uma batalha com inimigos e um chefe. O título foi bem aceito na feira. Outro jogo que fez muito barulho foi Tekki Taisen, também com suporte online em que foi possível travar uma batalha 5 contra 5 entre os estandes da Capcom e Microsoft. Outros games a destacar foram Project Gotham Racing 2 (corrida), Brute Force (ação), Ghost Recon (ação-tática), Tenku 2 (esporte), Outlaw Volleyball (esporte), Outlaw Golf (esporte), Tao Feng (luta), Breakdown (ação), R: Racing Evolution (corrida), Sonic Heroes (ação), Sega GT Online (corrida), Otogi 2 (ação), Ninja Gaiden (ação), Dead or Alive Online (luta) e Magatama (ação/aventura). No caso desses três últimos títulos só foram apresentados vídeos. A Microsoft apresentou dois títulos inéditos: Jade Empire, jogo ambientado na China antiga com muita ação e artes marciais, e Phantom Dust, outro jogo de ação, com temática futurista. Também ocorreu o XBox Championship Vol. 2, um campeonato de Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. Também ocorreu na TGS2003 a etapa japonesa do World Cyber Games 2003 para a categoria Age of Mythology.

Jade Empire foi uma das novidades da Microsoft

A primeira cartada do Xbox no mercado de MMORPG é True Fantasy Live Online

iQue Player: console compacto da Nintendo para o mercado chinês



Novo Pokémon virá com adaptador que permite interagir com outros jogadores sem uso de fio

Nintendo: novos caminhos para um mercado saturado

A outrora todo-poderosa Big N não colocou estande na feira mas apresentou sua visão sobre o mercado de videogames. Ao mesmo tempo que revia sua história comemorando os 20 anos de Famicom (NES nos EUA), lançava sua projeção para o futuro. O presidente da Nintendo, Satoru Iwata, disse que uma das saídas para o beco sem saída que o videogame se meteu são jogos como Pokémon Ruby/Saphire que, contrariando a receita de sucesso dos jogos atuais (elementos reais, programação enorme e gráficos 3D), consegue vender 10 milhões de unidades no mundo todo. O presidente Iwata crê que o caminho é ter jogos de fácil aceitação mas que tenham desafio profundo, além de se interagir com outros jogadores. Então, nada mais justo que o próximo game da Nintendo ser Pokémon Fire Red/Leaf Green. O diferencial desse título é que virá com um adaptador de rede sem fio para os jogadores possam se interagir sem usar fios. Além disso o empresa pretende colocar em locais públicos servidores de Pokémon para realização de eventos como poder pegar criaturas raras. A Big N também anunciou planos para entrar no mercado chinês, de grande potencial. Para isso vai estabelecer uma filial por lá e, no futuro, desenvolver jogos no local. Lançou um novo videogame na China, o iQue Player, que custa em torno de 65 dólares. O aparelho parece um controle de Nintendo 64 e nele já está embutido o console propriamente dito. Funciona com cartuchos regraváveis e pretende-se aproveitar os jogos desenvolvidos para os consoles antigos da Nintendo. A compra de jogos é por download em lojas especializadas pelo custo de 6 dólares. É a empresa procurando por novos caminhos para crescer.

A feira online

Além de jogos, numa Tokyo Game Show não poderia faltar gatinhas e personagens

Videogames acordam para o online

O tema online foi um dos destaques da feira. A Sega apresentou o Sega GT Online (corrida; XB) e Phantasy Star Online 3 Card Revolution (RPG; GC). A Microsoft atacou de Project Gotham Racing 2 (corrida), um jogo de corrida com carros reais e locações idem, True Fantasy Live Online (MMORPG) e Tekki Taisen (Ação/simulador), um simulador de robô produzido pela Capcom. Todos para XBox. Por falar em Capcom, esta levou ao público o seu Resident Evil Outbreak (tiro; PS2) e Monster Hunter. A estrela da Sony era, obviamente, Gran Turismo 4 (corrida; PS2). Na feira ainda não estava implementado o modo online mas era possível jogar o modo multiplayer com rede local. Dead or Alive Online (luta) para XBox foi a cartada da Tecmo. As softhouses estão botando fé nas conexões de banda larga dos consoles PS2 e XBox.

A artilharia das softhouses

Square-Enix: em todas as frentes

Antes da abertura da TGS2003 para o público a Square-Enix chamou a imprensa para anunciar seu planejamento estratégico para o setor online. A primeira medida foi um upgrade no sistema de Final Fantasy XI permitindo, agora, batalha jogador versus jogador e a divulgação de áreas alternativas. Em outubro, Final Fantasy XI chegou aos EUA e vai se juntar aos colegas japoneses no mundo online da Square-Enix. Além disso a empresa divulgou mais três jogos online de massa: Ambrosia Odyssey (RPG/ação; PS2), Front Mission Online (estratégia; PC) e Junk Metal (tiro; PC). O primeiro é um RPG/ação fácil de jogar. O segundo segue uma linha estilo Command & Conquer com os robôs de Front Mission. E o terceiro é um jogo de tiro em terceira pessoa. A coletiva continuou com o anúncio oficial da produção de dois novos Kingdom Hearts. Um deles é o Chains of Memories para GBA que, incrível, tem cenas de CG. O jogo continua de onde a primeira versão parou. O outro é Kingdom Hearts II para PS2 com novos personagens e promete desvendar os mistérios que ficaram sem resposta. A Square-Enix também anunciou um novo filme de Final Fantasy: Final Fantasy VII - Advent Children. Com um orçamento e pretensões mais modestas, esse novo filme contará o que aconteceu com Cloud depois da batalha contra a Shinra. Na feira propriamente dita a empresa atacou de

Final Fantasy VII Advent Children: filme feito com computador

Kingdom Hearts II foi anunciado oficialmente Também sairá uma versão para GBA

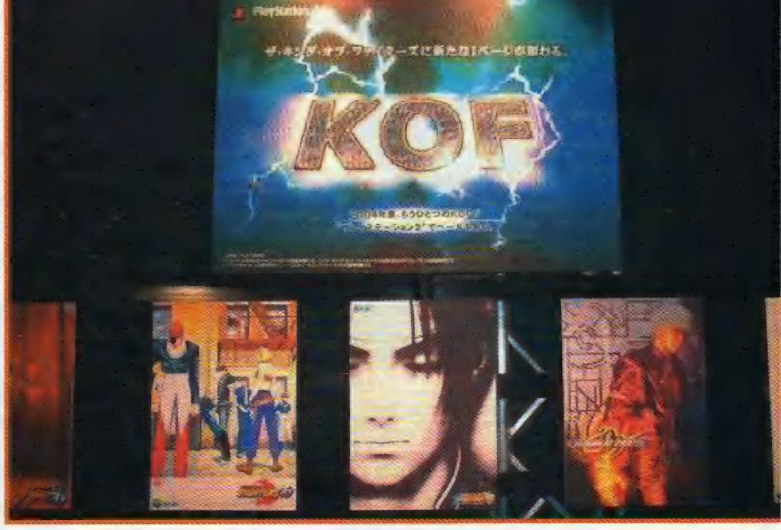
Slime Morimori, jogo de ação/aventura GBA cujo protagonista é um simpático Slime, um monstro parecido com uma g Para PS2 foi apresentado Fullmetal Alch (ação), Final Fantasy X2 International + Mission (RPG), Front Mission History (RPG/Estratégia), Front Mission First (RPG/Estratégia) e Front Mission 4 (RPG/Estratégia). Nada foi dito sobre Fi Fantasy 12; apenas que em 19 de novem haveria a primeira divulgação oficial.

Capcom: ação ininterrupta

O grande destaque da Capcom foi Onin 3 para PlayStation 2. Na feira foi apresen duas versões: uma com Samasuke e outr com Jack. O game ganhou em fluência e trabalho de câmera com o novo engine O modo online deu as caras em Monste Hunter e Resident Evil Outbreak, ambos para PS2. O primeiro é um game de ação cujo ataque é realizado com o direciona direito. Será que isso vai ser moda agora o segundo é mais tenso. É difícil distingu companheiros dos zumbis devido ao clir sombrio. Outro grande título era Reside Evil 4 mas não foi apresentado nenhuma novidade. No Japão, a classificação etária jogos deve ser seguida à risca. The Getaw Grand Theft Auto 3 são para maiores de anos e, portanto, só podiam ser exibidas estandes fechados. Veja os outros títulos Capcom: Onimusha Buraiden (luta; PS2), Pride GP 2003 (luta; PS2 e Arcade), The of the Samurai 2 (ação; PS2), Hyper Stre Fighter II (luta; PS2), Killer 7 (ação; GC), Viewtiful Joe (ação; GC), Tekki Taisen (ação/simulador; XB) e Rockman EXE 4 (RPG; GBA).

Onimusha foi o destaque da Capcom, que fo pouco de Resident Evil 4

Tenchu Kurenai: a vez das kunoichis



A SNK Playmore anunciou novo The King of Fighters. Mas nada de imagens foi mostrado

From Software: ninjas e robôs

A softhouse de Armored Core continua apostando nos robôs. Foi apresentado o game Chrome Hound - Age of Arms, um jogo online de mechs em que até 10 pessoas podem jogar, formando dois times de 5 membros. Um deles será o operador do time, uma espécie de técnico de futebol, onde ele verá a batalha como um todo e dará instruções para os pilotos, que são os que pões a mão na massa. Os robôs são configuráveis e podem adquirir funções de escolta, artilharia, franco-atiradores etc. A princípio, o jogo sairá para o XBox. Depois pode ir para o PS2 e computadores. Saindo do futuro, a From Software mostra novidades do seu game de ninja: Tenchu Return from Darkness para XBox e Tenchu Kurenai para PS2. O primeiro é uma conversão da versão de PS2 com compatibilidade online e o segundo traz as kunoichis Ayame e Rin como personagens principais. Está na moda jogos com ninjas mulheres, não? Os outros games apresentados foram Armored Core Nexus (tiro em primeira pessoa), Otogi 2 (ação), Shadow Tower: Abyss (RPG), Nebula: Echo Night (ação/aventura) e Kuon (ação). Todos para PS2. Confira-os na seção Pré-Estréia.

Correndo por fora

Mesmo sem as super softhouses como Square-Enix, fabricantes como Bandai e Koei tiveram seu espaço na TGS. A Tomy atacou de Zoids, aqueles dinossauros mecânicos famosos nos desenhos. Apresentou Zoids Vs II (ação/luta) para GC, Zoids Infinity (ação/luta) para arcade e sua versão doméstica, o Zoids Ex, para consoles não definidos até o momento. A Bandai, uma das maiores licenciadoras de personagens, veio com Evangelion 2 (adventure), Gundam Z (ação) e Macross (Robotech; ação/tiro): tudo para PS2. Para GameCube e PS2 tinha o One Piece Grand Battle 3 (luta). A Aruze contou com Shadow Hearts II (RPG), continuação de seu sucesso. A Koei mostrou Dynasty Warrior 4 (ação/luta), já lançado, e Romance of the Three Kingdoms IX, ambos para PS2. No estande da Taito se viu Energy Air Force Aim Strike (tiro/simulador), tipo Ace Combat, e Bujingai, ação com espadas. Busin 0 Wizardry Alternative Neo (RPG; PS2) foi o que mostrou a Atlus. E também Shin Megami Tensei III: Nocturne Maniacs (RPG; PS2), que conta com a participação especial de Dante, de Devil May Cry da Capcom. A Vivendi Universal, tão grande nos EUA, veio tímido para a TGS: trouxe um game, o Red Ninja: End of Honor (ação; XB). Outra grande empresa americana, a Electronic Arts parece ter vindo provocar o País com Medal of Honor: Rising Sun (tiro em primeira pessoa; GC, PS2), que conta o ataque japonês a Pearl Harbor. A d de lançamento do game é exatamente 8 d dezembro, quando aconteceu o ataque em 1941. James Bond também marcou presen com o seu 007: Everything or Nothing (aç PS2, GC, GBA). Pela Genki, as novidades fo o novo Kengo: Shinsen Gumi (ação; PS2), baseado no grupo que protegeu o governo japonês na passagem para a era Meiji. O ou game foi Gaido Battle 2, de corrida. A Sam veio de Seven Samurai 20XX (ação/luta), q tem como inspiração o filme Os Sete Samurais de Akira Kurosawa. Teve também Fiction (ação), Zero Pilot (tiro/simulador) Sowrd of the Berserk (ação/aventura). Só Play 2. A luta continuou dando as caras no estande da SNK Playmore com SNK vs Capcom SVC Chaos, The King of Fighters 2001 e Samurai Shodown Zero. Todos para PS2 exceto esse último, que é para Neo G Ainda tinha Metal Slug 3 (ação; PS2) e um novo The King of Fighters prometido para 2004. A Tecmo apresentou seu novo Fatal Frame 2 (ação/aventura) e Monster Ranch (tipo Pokémon) para PS2 e Ninja Gaiden (ação) e Dead or Alive Online (luta) para XBox. A surpresa da Hudson ficou por co de Dream Mix TV: World Fighters (ação/lu uma espécie de Smash Brothers com personagens da Hudson, Konami e Takara. PS2. Além disso teve Far East of Eden II e para GameCube e PS2. Trata-se de um RP clássico que não se popularizou por ter si lançado apenas no obscuro PC Engine. A Hudson ainda abriu sua gaveta e resolveu lançar atualizações de seus tradicionais ga como Bonk's Adventure (ação), Adventure Island (ação) e Star Soldier (tiro). Todos pa PS2 e GameCube. Para PC os destaques fo Half-Life 2 (tiro em primeira pessoa) e Flight Simulator 2004 (simulador).

Dream Mix TV: World Fighters traz luta entre personagens da Konami, Takara e Hudson. Essa promete refazer seus antigos sucessos

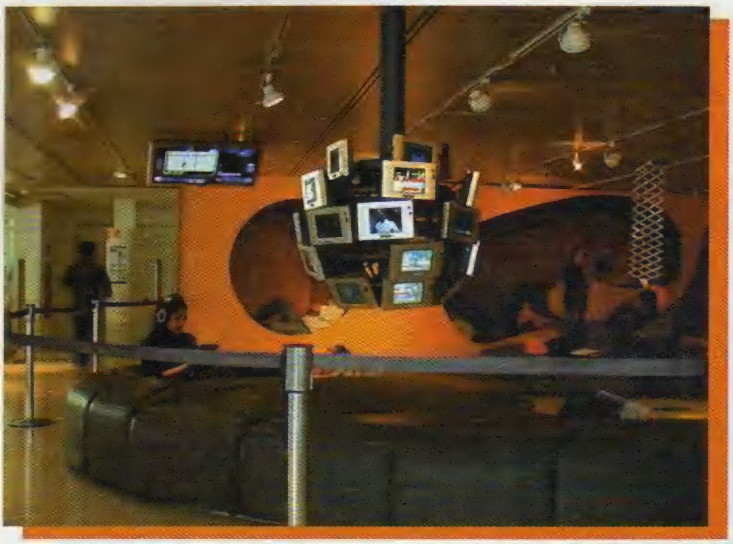
A Bandai trouxe seu arsenal de personagens licenciados: Evangelion, Gundam Z, Macross etc.

INFORME PUBLICITÁRIO

GAME O QUÊ?

Em cartaz em São Paulo, explora a história e a cultura do videogame

GAME NEWS



A mostra, pioneira no País, revela o universo dos jogos eletrônicos, até 21 de setembro, na sede do instituto Itaú Cultural e no site www.itaucultural.org.br.

Por Marcelo Tavares

A cultura digital que surgiu nos Estados Unidos no início dos anos 60 e virou mania mundial é o tema da exposição **Game o quê?** que acontece em São Paulo na Sede do Itaú Cultural na Avenida Paulista. Os visitantes têm a oportunidade de conhecer a fundo a história dos videogames, criação, expoentes significativos da cultura e da linguagem digital. Também podem jogar nos videogames que marcaram época e interagir em ambientes virtuais de ponta, como o **Paulista 1919**. A programação do período também prevê a realização de palestras e workshops.

Realidade ou ficção, a tecnologia criada para o desenvolvimento dos games garante a esta mídia inúmeras possibilidades que, na exposição, são dissecadas em 12 jogos. Animações, vídeos e gráficos situam cada game no contexto de seu progresso técnico, já que a evolução das imagens, sons e "jogabilidade" está ligada ao desenvolvimento tecnológico. Em frente de cada telão, há estações com controles e fones de ouvido para os visitantes utilizarem.

Bit - o mascote da exposição

O Itaulab criou um mascote para a exposição, o Bit, que é usado como fio condutor da evolução dos games. Várias versões da personagem, passeiam sobre cenários de outros jogos.

A exposição ocupa dois pisos. No primeiro, há sete exemplos de jogos **(Space Wars, Pong, Space Invaders, Pitfall, Sonic, Myst, e Comanche)** projetados em telões. Ao lado dos jogos, vitrines mostram a evolução da tecnologia e da linguagem dos games, comparando padrões gráficos, de áudio e o comportamento dos personagens.

O segundo andar explora os jogos mais avançados, feitos em 3D **(Tomb Raider, 2002 FIFA World Cup, The Sims, Black and White, Enter the Matrix)**.

A tecnologia dos games em diferentes contextos

A exposição exibe ainda duas obras desenvolvidas pelo Itaulab, que mostram alternativas para o uso da tecnologia dos games, em áreas como a educação e a memória: **Imateriais** e **Paulista 1919.**

Serviço:
Game o quê?
Visitação: Até 21 de setembro, de terça a sexta, das 10 às 21h, sábados, domingos e feriados, das 10 às 19h - Entrada franca
Itaú Cultural - Av. Paulista, 149 - Estação Brigadeiro do metrô - Fones 11.3268-1776/1777
www.itaucultural.org.br

Marcelo Tavares é Administrador e responsável pela Mac Brasil, empresa especializada em Games responsável pela organização do Encontro de Gamemaníacos do RJ e produtora do Programa de Tv Gamenews, exibido na Net - Canal 36 toda quinta às 19h com reapresentação toda sexta às 14h. marcelo@macbrasil.com.br

Apoio

BIT company Educação & Tecnologia www.bitniteroi.com.br

Arena Jogos www.arenajogos.com.br

ICG Instituto Cultural Germânico www.icgermanico.com.br

New Games (21) 2621-4650

Casa de Brinquedos (21) 3026-3343

news

DADOS SUPERVELOZES

A japonesa Toshiba e a americana Rambus anunciaram que desenvolveram uma nova tecnologia de transferência de dados entre microprocessadores. Com isso a velocidade de transmissão será 6 vezes mais rápido que as tecnologias tradicionais. Estima-se que a técnica seja usada no herdeiro do PlayStation 2. A Toshiba é a principal responsável pelo processador do novo console, apelidado de Cell. A Rambus cuidará do barramento do videogame.

MAIS UMA BAIXA

Tetsuya Mizuguti, produtor de Rez e Space Channel 5 entregou sua carta de demissão à Sonicteam. Ele pretende ser produtor independente e ter carreira internacional.

MONTOYA NAS PISTAS DE GRAN TURISMO 4

Num evento da Audemars Piguet, fabricante suíca de relógios, Juan Pablo Montoya, piloto da BMW Williams, mostrou que também é bom nas corridas virtuais. A Audemars é patrocinadora do piloto. Montoya é conhecido por gostar de videogames. No evento havia um demo de Gran Turismo 4 com um controle tipo volante GT Force Pro. E Montoya não decepcionou: mostrou toda sua técnica que o levou a Fórmula 1. E o piloto aprovou a qualidade do jogo: disse que era bem melhor que Gran Turismo 3 A-Spec. Isso que é elogio!

Nintendo

NINTENDO COMPRA AÇÕES DA BANDAI

No fim de setembro, a Nintendo adquiriu cerca de 2,7% das ações da Bandai, um dos maiores licenciadores de personagens do Japão. Com isso a Nintendo figura-se entre os 10 maiores acionista da empresa. Especula-se que Big N tenha projetos de adquirir por completo a gigante dos brinquedos, o que é negado pelas duas empresas.

GAMECUBE MAIS BARATO

O preço GameCube foi baixado no Japão, EUA e Europa. Na terra do sol nascente, desde 17 de outubro, o console está cotado a 14 mil ienes, cerca de 360 reais. Além disso, os jogos ficaram cerca de 10 dólares mais barato. Nos EUA, a redução ocorreu em 25 de setembro e agora custa 100 dólares, cerca de 290 reais. Na Europa, o GameCube irá a 99 euros e no Reino Unido será vendido a 79 libras. Além disso a Nintendo pretende elevar para 320 os títulos lançado para o console.

OKAMOTO VISITA NINTENDO

Enquanto tenta criar sua própria empresa de jogos, Yoshiki Okamoto, ex-Capcom, se vira com freelances. Durante um trabalho de reportagem para a revista Dengeki Games, Okamoto visitou a Nintendo e entrevistou alguns chefes da empresa. Saiu de lá feliz: ganhou das mãos de Shigeru Miyamoto um GBA SP especial, com as cores do Famicom, o NES japonês. Uma raridade.

Sony apresenta o PSX

A Sony anunciou oficialmente o seu PSX, tido pela empresa como um gravador digital com funcionalidades de videogame. São dois os modelos de PSX e devem ser lançados no final do ano. O modelo DESR-7000, com 250GB de HD, vai custar 99.800 ienes, quase 2500 reais. O DESR-5000, de 160GB, sairá por 79.800 ienes, em torno de 2 mil reais. Um gravador digital é um aparelho semelhante ao vídeo-cassete. Só que, vem vez de gravar em fita, a captaçao é feita digitalmente num HD, podendo ser transferido num DVD-R, DVD-RW ou DVD+RW. São, pelo menos, 33 horas de gravação no modelo de 160GB chegando a até 204 horas, com perda de qualidade. Funciona como um PlayStation 2 também e, mesmo durante o jogo, a aparelho pode continuar gravando programas de TV. O PSX não grava as imagens do jogo no HD. O firmware pode ter trocado por versões mais novas. Vem com controle remoto e possui todos os conectores do PlayStation 2 mas só possui uma porta USB. O PSX possui saídas digitais (D1 e D2), de vídeo composto, de vídeo S, de áudio estéreo e de áudio digital.

PSX TERÁ CHIP COM TECNOLOGIA DE 90 NANÔMETROS

A Sony anunciou que já está produzindo chips com tecnologia de 90 nanômetros. Um nanômetro é um bilionésimo de metro, o metro dividido em um bilhão de partes. Na prática, com isso será possível colocar os dois principais chips do PlayStation 2, o Emotion Engine e o Graphic Synthesizer, num único chip. É o que será usado no PSX e nos PS2 mais adiante. Quem sabe, mais barato.

NOVO SISTEMA ANTI-PIRATARIA

A americana Macrovision e a inglesa Codemasters estão trabalhando num novo sistema de proteção de softwares. Esse sistema usará o conceito de Fade, em que a cópia perde funcionalidades pouco a pouco. Por exemplo, num jogo de corrida perde-se o controle do carro. Assim, acreditam as empresas, os usuários correrão para os jogos originais.

FILME HOUSE OF THE DEAD ESTRÉIA NOS EUA

Estreou em mais 1.300 salas americanas o filme House of the Dead, baseado no sucesso da Sega. Com um clima típico de filmes de zumbis, House of the Dead foi produzido pela Mindfire e Boll Kino. O presidente da Sega Wow, Rikiya Nakagawa, faz uma ponta. Como zumbi, diga-se de passagem.

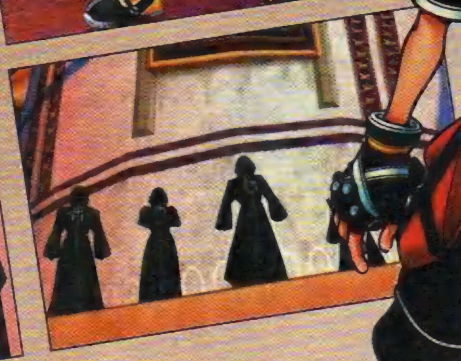
RECEPÇÃO FRIA DO N-GAGE

A fabricante de celulares, a finlandesa Nokia tem planos ambiciosos para sua estréia no mundo dos videogames. Pretende vender de 6 a 9 milhões de unidades de seu N-Gage, mistura de celular com portátil, até o fim de 2004. O aparelho tem preços de 300 euros na Europa e de 300 dólares nos EUA. Mas entre os fãs de videogames a recepção não foi muito calorosa. Na Ásia, os jogos foram considerados muito "ocidentais". A crítica americana apontou como defeitos os controles e a dificuldade de trocar os jogos.

Kingdom Hearts II

SQUARE-ENIX
RPG/Ação
Disponível em 2004

A segunda versão de **Kingdom Hearts**, sucesso de vendas com mais de 3 milhões de unidades comercializadas no mundo todo, para PlayStation 2 vai se passar anos após os acontecimentos de Chain of Memories de GBA. Sora, Pateta e Pato Donald se juntam a Mickey, possuidor de uma chave dourada, para enfrentar novos inimigos. Há um novo personagem muito semelhante a Sora mas nenhum detalhe foi divulgado. **Kingdom Hearts II** deverá trazer as respostas aos enigmas pendentes na versão Final



Mix. Por exemplo, a identidade d
homem da capa preta é uma de
Um dos inimigos mais
impressionantes é aquele qu
uso de metamorfose. Há pou
informações sobre o jogo, por
enquanto, mas é possível prever
vá quebrar novos recordes.

Kingdom Hearts: Chain of Memories

SQUARE-ENIX/JUPITER
RPG/Ação
Disponível em 2004

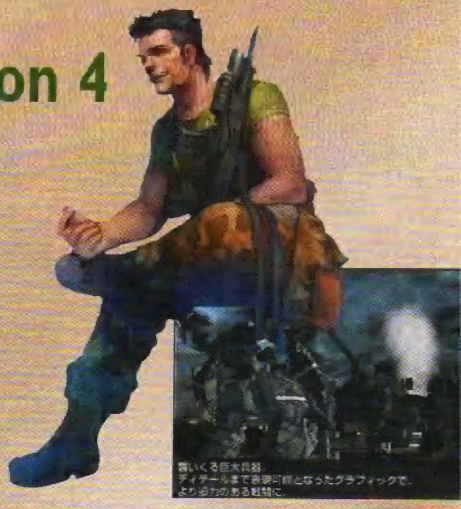
Juntamente com **Kingdom Hearts II**, outro jogo da série está para chegar ao GBA. Chain of Memories faz a ligação entre a primeira e segunda versões de PlayStation 2. Desenvolvido pela Jupiter, responsável por **Pokémon Pinball** e **Disney's Party** entre outros, **Chain of Memories** possui cenas incríveis de CG e trará novos personagens. Do lado da Disney virá o simpático Bambi enquanto a Square-Enix apresenta uma garota de nome desconhecido, no momento. O jogo terá basicamente os mesmos elementos de RPG/Ação de **Kingdom Hearts** mas na hora de usar golpes especiais e "summons" haverá um sistema de cartas. Sora vai ficando mais forte a medida que coleta as bolas verdes dos inimigos. É o festival de Kingdom Hearts.

Otogi 2

FROM SOFTWARE
Ação
Dezembro de 2003

A ação incessante e o clima do Japão medieval voltam a dar as caras na continuação de **Otogi: Myth of Demons**. Agora, além do personagem da versão anterior, mais 5 guerreiros estão ao dispor do jogador. Cada personagem tem seu estilo de luta e de magias. O portal que confinava os demônios em seu mundo foi quebrado e cabe aos exorcistas orientais enfrentarem o exército do mal e devolvê-los ao lugar de onde vieram. Para isso, os guerreiros contam com poderosos combos e ataques mágicos. O clima da cidade de Heiankyo, que existiu de verdade, está muito bem representado no Xbox. Quase tudo no cenário pode ser detonado. No Japão, quem fizer reserva do game irá ganhar a versão americana de **Otogi: Myth of Demons**.

Front Mission 4



SQUARE-ENIX
RPG/Simulação
Dezembro de 2003

Finalmente o PlayStation 2 vai ganhar um **Front Mission**, um dos pioneiros no gênero estratégia com temática futurista. O console também terá um remake da primeira versão. **Front Mission 4** conta a história de Elza e Daryl, que são soldados de suas respectivas comunidades, a européia e a panamericana. O enredo seguirá os dois personagens até que, um dia, eles se encontrarão. O esquema do jogo é como um Final Fantasy Tactics de robô. As máquinas, chamadas de Wantzers, possuem energia por parte do corpo: braços, pernas e corpo principal. A destruição somente ocorre quando se tira a energia da peça principal. Com o avançar do enredo pode-se comprar novas peças para o robô como armas. O mapa foi ampliado em 10 vezes em relação a **Front Mission 3**, e está mais detalhado. É isso: **Front Mission 4** está pronto para conquistar o PlayStation 2.

Sonic Heroes

SEGA/SONICTEAM
Ação
Final de 2003 (Japão) /
Começo de 2004 (EUA)

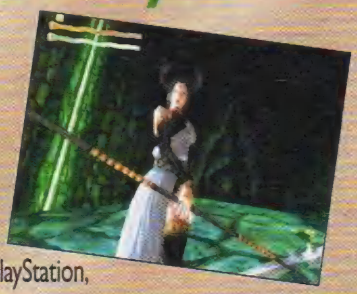
A Sega testa uma nova proposta para a série Sonic. Desta vez a turma do ouriço azul vai atuar em trios e, assim, aumentar o nível de ação. Como se está falando de times, há diversas formações, com propósitos específicos, em **Sonic Heroes**. No caso da equipe de Sonic, o próprio se encarrega da formação Speed, ideal para movimentação em velocidade. Tails comanda o modo de vôo e Knuckles fica responsável pelo ataque. As fases estão dinâmicas como sempre e com aquele gráfico que só Sonic tem. Além do trio principal há mais 3 equipes: a de Amy Rose, que está acompanhada de Cream e Big; o time Dark, composto de Shadow, Rouge e Omega; e o time Chaotix, jogo do upgrade de Mega Drive, o 32X, que tem Espio, Vector e Charmie como membros.

Counter-Strike

MICROSOFT / VALVE
Tiro em primeira pessoa
Novembro de 2003

Um dos mais famosos jogos de PC finalmente vai chegar ao Xbox. E claro que em **Counter-Strike** não poderia faltar o modo multiplayer, que será possível jogar até 16 pessoas com chat de voz. Para que não haja desnível entre jogadores haverá um sistema de ranking onde jogam combatentes do mesmo nível. Os jogadores também poderão participar de modos cooperativos. A versão Xbox conta com novidades: mais 7 mapas, 1 time terrorista e 1 anti-terrorista a mais e 20 novos personagens. Quem jogar sozinho também pode se divertir.

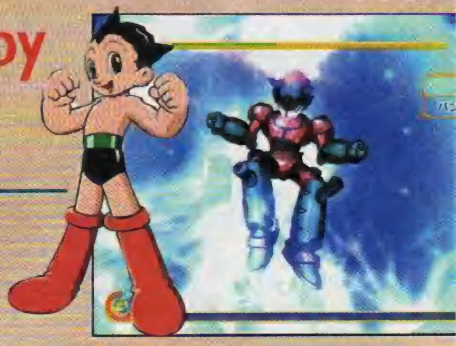
Shadow Tower: Abyss



FROM SOFTWARE
RPG
Já disponível

Continuação de **Shadow Tower** de PlayStation, a versão Abyss mantém as características de seu antecessor: climas dark e alto nível de dificuldade. O jogador, que se vê sozinho dentro de uma torre cheia de criaturas horríveis e conta com uma arma de fogo desde o início. Depois, é possível pegar outras armas como a AR-15 e até um anti-tanque, a Panzer Faust. A visão é em primeira pessoa e não há o elemento de level. Seu personagem vai ficando forte a cada monstro que mata. Seu equipamento e itens também são conseguidos nas batalhas, que são em tempo real. As fases são uma das maiores mudanças do game: têm muito mais variação; cada uma com um tema específico.

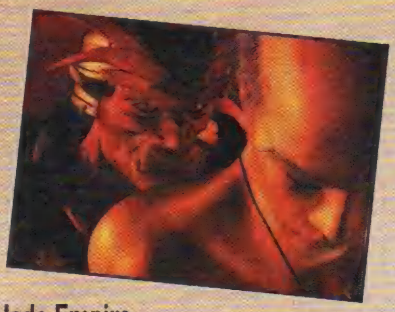
Astro Boy



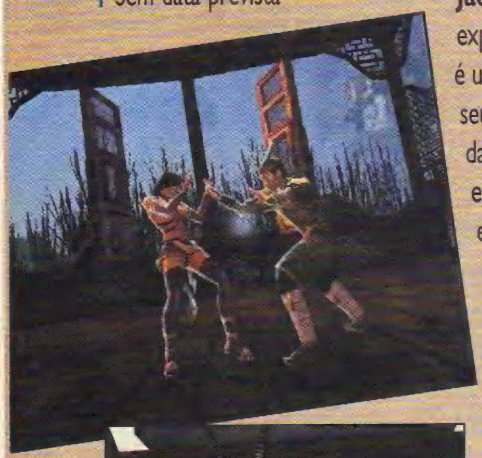
SEGA
Ação
Previsto para 2004

Além de aparecer no GBA, **Astro Boy** também terá uma versão para P No começo do jogo, o menino-robô só possui movimentos básicos mas medida que vai enfrentando oponentes mais difíceis, suas habilidades especiais serão incorporadas ao personagem. As fases são bem construí recriam o mundo do mangá, como a Metro City, cidade natal do protagonista, e bases inimigas. Falando em inimigos, os mais temíveis vilõ como Pluto e Atlas, o confrontarão. Na terra ou no ar, **Astro Boy** pod explorar todos os cantos das fases e enfrentar os inimigos que também aparecem de todas as direções. **Astro Boy** também está sendo exibido atualmente em desenho animado no Japão.

Jade Empire



MICROSOFT/BIOWARE
RPG
Sem data prevista



Jade Empire explora os mistérios da China. O jogador é um aprendiz de arte marcial e constrói seu caminho para tentar ser uma lenda da luta. Há vários personagens para escolher e cada um deles possui um estilo de luta diferente. Eles começam como um novato recém-formado na escola de artes marciais de mestre Li e viajam pelo império à procura de desafios. O jogador enfrentará inimigos ossos duros de roer além de se deparar com mestres que usam poderes sobrenaturais. Vai aprender artes mágicas e descobrir os segredos do continente. Um líder se faz com seguidores. Recrute-os e mande a missões para conseguir recompensas. A luta vai começar.

Fullmetal Alchemist

SQUARE-ENIX
Ação
Sem data prevista

Oriundo dos mangás (quadrinhos japoneses), **Fullmetal Alchemist** conta a história de dois irmãos que utilizaram uma alquimia proibida, a de ressuscitar pessoas, em sua recém falecida mã Como conseqüência, o irmão mais velho, Edward, perde a perna esquerda Alfonse, o mais novo, o corpo. Em troca do braço direito de Edward, o es de Alfonse instala-se numa armadura. O irmão mais velho usa partes de m para substituir seus membros originais. Assim eles saem em busca da Pedr Sabedoria. Fullmetal Alchemist é um jogo de ação em 3D bem dinâmico. N TGS havia demonstração de uma fase dentro de um trem e era bem radic Square-Enix está com tudo.

Seven Samurai 20XX

SAMMY/DIMPS
Ação
Final de 2003

Baseado livremente no clássico filme de Akira Kurosawa, **Seven Samurai 20XX** leva o mundo da espada para um futuro próximo. Trata-se um jogo de ação com armas brancas num ambiente 3D. São sete espadachins que lutam contra o terror iminente. O personagem principal pode fazer uso do estilo das duas espadas. Um time de feras foi contratado para **Seven Samurai 20XX**: a trilha sonora foi composta por Ryuichi Sakamoto que trabalhou no filme Entre o Céu e a Terra e os personagens são criação de Moebius, que está por trás da produção gráfica de O Quinto Elemento. É o ar da modernização que aplicaram sobre o clássico Os Sete Samurais. Prepare para dar espadadas em quem aparecer pela frente.

Donkey Konga

NINTENDO / NAMCO
Musical
Dezembro de 2003

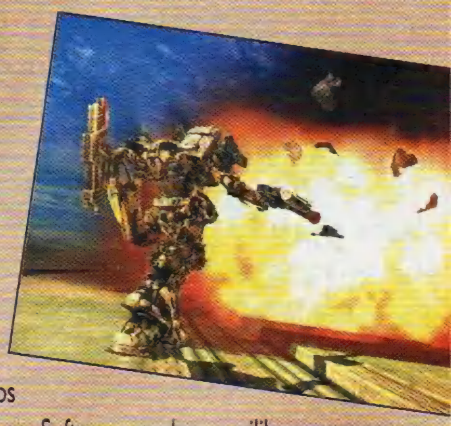
O símios da Nintendo vão entrar no ritmo de uma batucada. A nova aventura de **Donkey Kong** é um jogo musical. Junto com o game será incluído um controle em forma de bongô, uma espécie de tambor pequeno e vem em pares, em que o jogador deverá bater no tambor no ritmo que aparecer na tela. O controle também capta barulho das palmas e isso também é usado no jogo. Até 4 pessoas poderão participar da roda. Não se sabe ao certo sobre o funcionamento do jogo que também possui fases de plataformas. Donkey Konga é o primeiro jogo musical do GameCube a pisar nos EUA. Resta saber a reação do público da terra do Tio Sam.

Samurai Shodown Zero

SNK PLAYMORE/YUKI
Luta
Outubro de 2003 (arcade)
Dezembro de 2003 (Neo Geo)

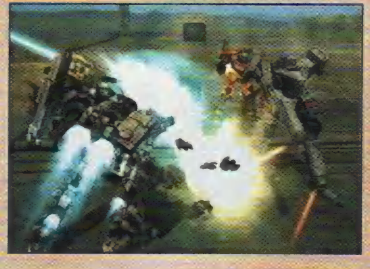
Após sete de repouso, **Samurai Shodown** volta à ativa mostrando que o antigo Neo Geo ainda tem lenha para queimar. Além dos tradicionais Haohmaru, Genjuro Kibagami e outros, há novos personagens. Os recém-chegados foram desenhados por Nobuhiro Watsuki, fã da série e criador do mangá Samurai X. São 24 personagens desde o início. A novidade dessa versão é a possibilidade de deixar o oponente em câmera lenta. Além da barra de raiva há uma barra auxiliar, verde, que determina o poder do golpe, ela cresce junto com a vermelha e chega ao máximo ao acionar a explosão de raiva. **Samurai Shodown** continua na ativa.

Armored Core: Nexus



FROM SOFTWARE
Ação/Tiro
Previsto para 2004

A série **Armored Core** resolveu reexaminar o passado. Reavaliando peças para os robôs, nível de dificuldade, e outros elementos dos games antigos, a From Software resolveu equilibrar seu game. A versão Nexus será composta de dois discos: o passado e futuro. No primeiro haverá situações de **Armored Core** antigos com o novo engine. No segundo começa uma história totalmente nova. Com a nova programação, o gráfico dos robôs estão mais detalhados que nunca. Tudo para agradar aos fãs de carteirinha da série. O produtor do jogo disse que iria mudar o foco da destruição para a construção. Fica a dúvida de como isso será feito.

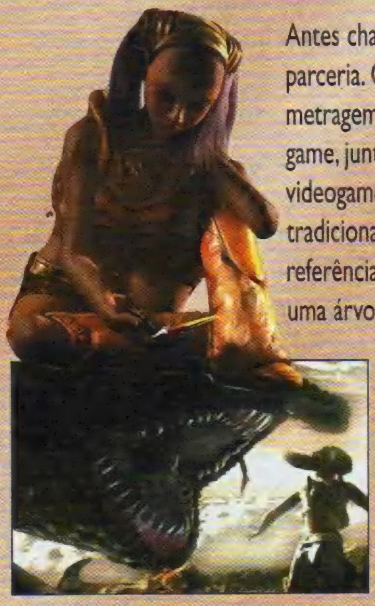


Kaena

NAMCO / XILAM MULTIMIDIA

Ação

Sem data prevista



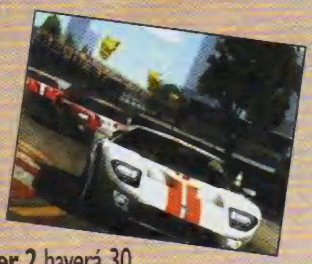
Antes chamado de Axis, **Kaena** inaugura uma nova forma de parceria. Os mesmo pessoal que trabalhou na obra, originalmente um filme de longa-metragem feito em computadores, nos moldes de Shrek e Monstros S.A., vai trabalhar no game, juntamente com o staff da Namco. Assim garante-se a mesma linha de design para o videogame. E os gráficos, realmente, estão bem detalhados, com um jeito diferente dos tradicionais games. Vai ver é o tempero francês da Xilam. O título em questão faz referência à personagem principal, estilo menina selvagem, que sai a procura da seiva de uma árvore que é a base da vida no planeta. As cenas de cinema são, obviamente, um dos pontos altos do título. O filme original, para a telona, conta com vozes de Kristen Dunst (a Mary Jane de Homem-Aranha), Richard Harris (o Dumbledore de Harry Potter) e Anjelica Huston (a Mortícia de Família Addams). Esperamos que exibam por aqui.

Race Driver 2

CODEMASTERS

Corrida

Sem data prevista de lançamento



Chegou um game para quem gosta de todos os tipos de corridas. Em **Race Driver 2** haverá 30 campeonatos incluindo corridas de Gran Turismo, Corrida de rua, Rally, arrancadas e Fórmula Ford, além de muitos outros. Mas as cenas de cinema não foram esquecidas: há um modo de história bem intenso para os que curtem um desafio. O objetivo é alcançar o topo do Masters Grand Prix Professional.

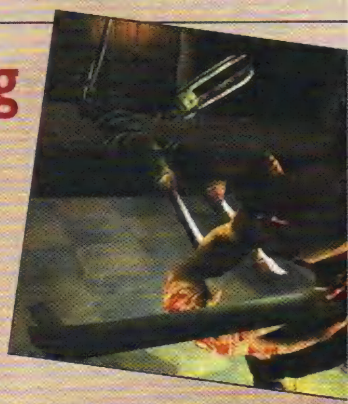
Os personagens do game foram criados com a incrível quantidade de 12 mil polígonos cada um. A Codemasters empregou um batalhão de 40 engenheiros para o projeto desse game, o que mostra que a empresa não está para brincadeiras.

The Suffering

MIDWAY / SURREAL SOFTWARE

Ação

Dezembro de 2003



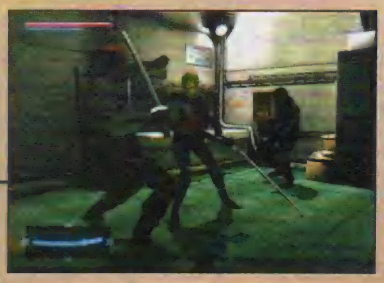
Tem mais softhouse querendo dar sustos nos jogadores. Agora é a vez da Midway seguir o caminho de **Resident Evil** com **The Suffering**. O gam uma série de criaturas horrendas que vão infernizar a vida do protagonist Torque. Para enfrentar esses seres asquerosos ele conta com uma artilha pesada além de poder se transformar num ser monstruoso. Os cenários também entram no clima e possui toques góticos. The Suffering promete finais diferentes conforme o progresso do jogador. O criador dos monstr será Stan Winston, ganhador de 4 Oscars. Ele trabalhou em filmes como Exterminador do Futuro 3, Edward Mãos de Tesoura, Aliens: O Retorno e Jurassic Park. Um currículo e tanto, não?

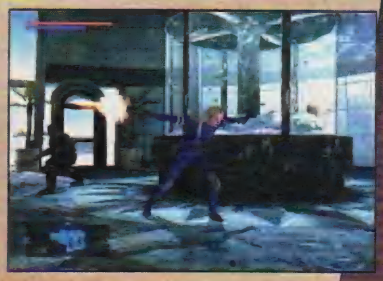
Nina

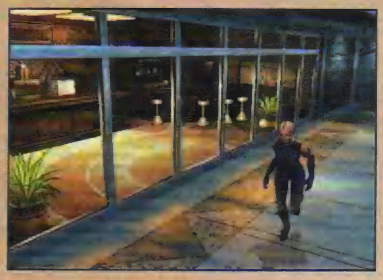
NAMCO

Ação

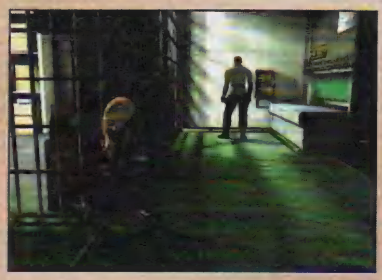
Disponível em 2004







A assassina loira de Tekken está alçando vôo solo em um novo game da Namco. O jogo, de ação, nos moldes do modo Tekken Force, contará a misteriosa trajetória de vida de Nina Williams. A maior característica do game é que o jogo usa basicamente os dois direcionais. O direcional esquerdo controla a movimentação e o direito, os golpes. Os combos e defesas também são realizados com os direcionais. Também há um modo em que Nina poderá detonar o oponente com um golpe. Basta ter-lo como alvo que aparece uma tela de raio-x. Agora mire nos pontos vitais e, se tiver sucesso, o inimigo irá cair na hora. Além de muita pancadaria, o loira também fará uso de armas como espadas e pistolas. Mas não é só isso: terá cenas que será necessário destreza para passar os obstáculos ou avançar sem ser percebido pelo oponente. O confronto se passa num transatlântico de luxo. Êta, vida boa!



Auto Modelista

CAPCOM

Corrida

Fevereiro de 2004

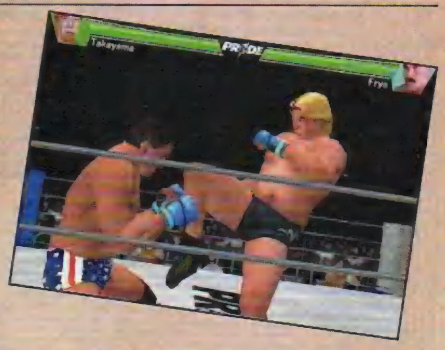
Finalmente o XBox vai ganhar o original game de corrida da Capcom. Contrariando a tendência do gênero em ser realista, **Auto Modellista** aposta no Cel Shading, pouco usado em jogos de corrida, para dar um ar mais desenho animado ao game. Os efeitos visuais também são mais estilizados. Além disso, tem uma dinâmica mais de arcade, imediatista. Nada disso, porém, impede que tenha carros reais como das marcas Mazda, Honda, Toyota, Nissan, Mitsubishi, Subaru, além de carros americanos. Nem permitir que se ajuste os carros com muitas opções: pneu, freio, suspensão, turbo, escapamento, computador, marcha etc. A maior novidade desta versão é seu suporte ao XBox Line, permitindo o jogo online com até 8 corredores ao mesmo tempo.

Pride 2003

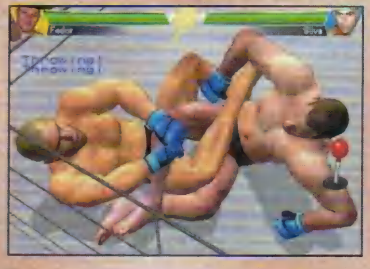
CAPCOM

Luta

Previsto para o final do ano



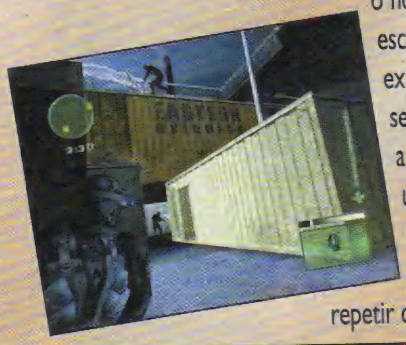
Os fãs do vale-tudo vão se esbaldar no novo game da Capcom. O título, que faz referência a um campeonato de lutas, acompanha as mudanças no regulamento. Na versão 2003, há mais posições de chão. Uma delas é a posição de 4 pontos em que o atacante fica por cima do defensor, em posição invertida e de costas àquele. Isso permite o que está por cima dar joelhadas na cabeça. A outra posição é a posição lateral onde também se pode acertar joelhadas na cabeça, partir para a montada ou tentar uma chave de braço. Pride tenta ser fiel ao campeonato, em que valem tanto golpes de impacto como golpes de chão. As estrelas do campeonato incluem os brasileiros Antônio Rodrigo Nogueira (o Minotauro) e Vanderlei Silva além de outros como o japonês Kazushi Sakuraba e o americano Kevin Randleman. São 16 lutadores no total com porrada para dar e vender.

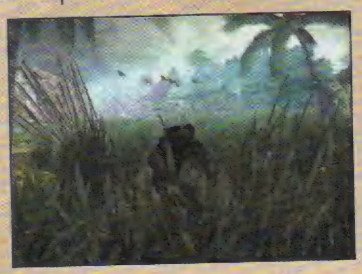


Splinter Cell: Pandora Tomorrow

UBI SOFT
Ação /Tática
Março de 2004

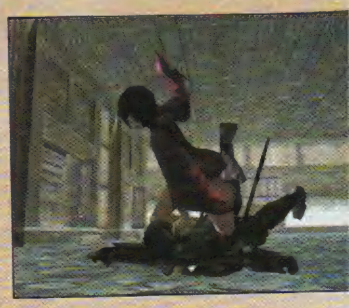
Mais do mesmo: Pandora Tomorrow trará mais do mundo de intrigas que o fez um sucesso de crítica e público. Com novas cenas de ação e clima de cinema, o novo game escrito por Tom Clancy, o maior escritor americano sobre temas militares, trará experiências mais intensas e realistas. O jogo será um dos primeiros games de espionagem a ter compatibilidade com o modo online usando o suporte ao XBox Live ou o PlayStation BB, por exemplo. **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** tem tudo para repetir o sucesso da primeira versão.



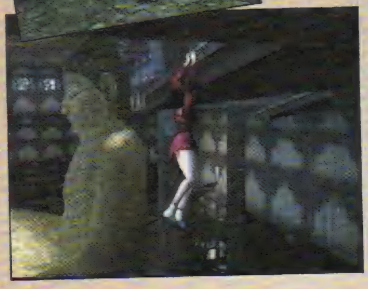


Red Ninja: End of Honor

VIVENDI/TRANJI
Ação/luta
Sem data prevista



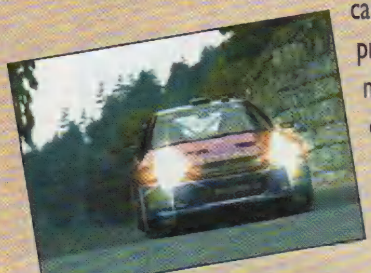
Tenchu abriu caminho para os jogos com temática ninja e **Red Ninja: End of Honor** pega carona nessa onda novidade nesse game é a arma principal. Kurenai (significa vermelho em japonês), uma kunoichi (ninja versão feminina), está a procura de vingança morte de seus pais pelo clã Black Lizard. Sua arma básica é uma corda de multi-uso. Dependendo dos apetrechos colocad na corda, ela servirá para vários propósitos. Al disso, Kurenai também poderá usar as famosas magias ninjas, os ninjutsus, e várias outras arm como explosivos, dardos e bombas de fumaç

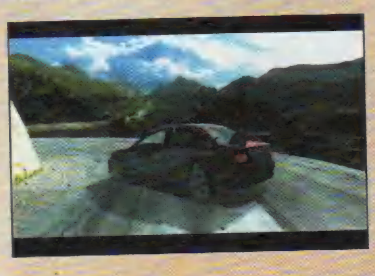


World Rally Championship 3

SONY/EVOLUTION STUDIOS
Corrida
Novembro de 2003

A nova versão de **World Rally Championship**, promete maior realismo no âmbito do rally. Como jogo oficial, **World Rally Championship 3** traz todos os times, carros, patrocinadores, pilotos e países em que as provas são realizadas. Tudo com dados de 2003. A nova programação permite melhor representação de partículas, o que faz com que os detalhes fiquem bem evidentes. Também ajuda a melhorar a detecção de colisão e a representação dos danos causados aos carros.

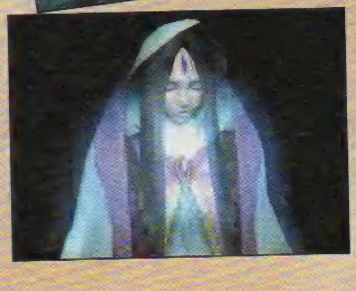




Suikoden IV

KONAMI
RPG
Previsto para 2004

O tradicional RPG da Konami chega à quarta versão. Continua com os famosos 108 personagens jogáveis que o protagonista deve encontrar. Em Suikoden IV há um elemento chamado brasão, que constitui a base do mundo. Uma espécie de mana do mundo de Suikoden. São 27 ao todo. O brasão que cai nas mãos do jo confere muitos poderes em troc retirar-lhe, pouco a pouco, sua vid também confina a memória de seu informações que serão importante trama do game. Os cenários most muitas ilhas e haverá muitas traves oceano. Os gráficos são comporta efeitos sutis, pelo menos por enqu



NOVEMBRO

PlayStation 2

.Super Trucks
Fairly Odd Parents: Breakin' Da Rules
He-man: Defender of Grayskull
Midway Arcade Treasures
Muppets Party Cruise
Barbie: Wild Horse Rescue
Bloody Roar 4
Cat In The Hat
Frogger: The Rescue
Karaoke Revolution
Kya: Dark Lineage
Lord of The Rings: Return of The King
Prince of Persia
Rogue Ops
Socom 2
Star Trek: Shattered Universe
Trivial Pursuit
True Crime: Streets of LA
Sphinx and the Shadow of Set
Beyond Good And Evil
Bratz: Formal Funk
Carmen San Diego
Crash Nitro Kart
Dynasty Warriors 4xl
ESPN College Hoops
Goblin Commander: Unleash the Horde
Hobbit
Looney Tunes: Back In Action
Mark Davis Pro Bass Fishing
Medal of Honor: Rising Sun
Monster 4x4: Masters of Metal
NCAA Final Four 2004
Ratchet & Clank 2
Sitting Ducks
Spawn
Terminator 3
World Championship Pool 2004
Cabela's Dangerous Hunts
Everquest Online Adventures: Frontiers
Ihra Drag Racing 3
Pba Bowling 2004
Star Trek: Shattered Universe
James Bond 007: Everything Or Nothing
Manhunt
NCAA March Madness 2004
Spy Hunter 2
.hack: Quarantine
Battlestar Galactica
Fatal Frame 2
Hunting Unlimited 2
I-Ninja
King of Fighters 2000 & 2001
Legacy of Kain: Defiance
Metal Arms: Glitch In The System
Ninja
Secret Weapons Over Normandy
Space Channel 5-1
Baldur's Gate: Dark Alliance 2
Harry Potter And The Sorcerers Stone
Need For Speed: Underground
Urban Freestyle Soccer
Champions of Norrath: of Everquest
Low Rider Round The World
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Xenosaga Episode I Reloaded (Japão)
R: Racing Evolution (Japão)
Castlevania: Lament of Innocence (Japão)
Wild Arms Alter Code: F (Japão)

GameCube

Fairly Odd Parents: Breakin' Da Rules
He-man: Defender of Grayskull
Midway Arcade Treasures
Muppets Party Cruise
Frogger: The Rescue
Lord of The Rings: Return of The King
Prince of Persia
Rogue Ops
Snood
Tom & Jerry: War of the Whiskers
True Crime: Streets of LA
Yu-Gi-Oh!: Falsebound Kingdom
Carmen San Diego
Mario Party 5
Sphinx and The Cursed Mummy
Beyond Good And Evil
Bratz: Formal Funk
Crash Nitro Kart
Go Go Hypergrind
Hobbit
Looney Tunes: Back In Action
Medal of Honor: Rising Sun
Monster 4x4: Masters of Metal
Road Trip: Arcade Edition
Shox
Spawn
Tonka: Rescue Patrol
Zoids: Battle Legends
James Bond 007: Everything Or Nothing
NFL Blitz: Pro
Spyhunter 2
Disney's Hide & Seek
Mario Kart: Double Dash
Metal Arms: Glitch In The System
Metal Gear Solid: Twin Snakes
Terminator 3
World Championship Pool 2004
Harry Potter And The Sorcerers Stone
Need For Speed: Underground
Digimon
Goblin Commander: Unleash the Horde
Pokémon Colosseum (Japão)
R: Racing Evolution (Japão)
Mario Kart Double Dash (Japão)

GameBoyAdvance

Mega Man Zero 2
Pitfall Harry
Batman: Rise of Sin Tzu
Teenage Mutant Ninja Turtles
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
Onimusha Tactics
Robocop
Sword of Mana
The Lord of the Rings: The Return of the King
Dragon Ball Z: Taiketsu
Frogger's Journey: The Forgotten Relic
Harry Potter: Quidditch World Cup
Prince of Persia: The Sands of Time
The Hobbit
Disney's Magical Quest 2
Mario and Luigi
Ozzy and Drix
Disney's Magical Quest 3 (Japão)

Xbox

Apocalyptica
Dance Dance Revolution Ultramix
Fairly Odd Parents: Breakin' Da Rules
He-man: Defender of Grayskull
Midway Arcade Treasures
Barbie's Horse Adventure: Blue Ribbon Race
Cat In The Hat
Lord of The Rings: Return of The King
Prince of Persia
Star Trek: Shattered Universe
Tom & Jerry: War of the Whiskers
True Crime: Streets of LA
Carmen San Diego
Sphinx and The Cursed Mummy
Armed & Dangerous
Beyond Good And Evil
Crash Nitro Kart
Crouching Tiger Hidden Dragon
ESPN College Hoops
Goblin Commander
Hobbit
Links 2004 (Live)
Medal of Honor: Rising Sun
Sitting Ducks
Spawn
Terminator 3
Vultures
Cabela's Dangerous Hunts
Shayde: Monsters vs. Humans
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield
Bowling 2004
IHRA Drag Racing 3
I-Ninja
James Bond 007: Everything Or Nothing
NCAA March Madness 2004
Project Gotham 2 (Live)
Spyhunter 2
Battlestar Galactica
Counter Strike
Dance Dance Rev Ultra Mix Bundle (w/mat)
Legacy of Kain: Defiance
Mafia
Magic The Gathering: Battlegrounds
Metal Arms: Glitch In The System
NHL Rivals 2004 (Live)
Secret Weapons Over Normandy
Sega GT Online
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
World Championship Pool 2004
Harry Potter And The Sorcerers Stone
Need For Speed: Underground
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Ninja Gaiden

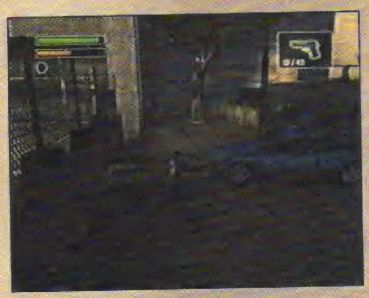
PC

Counter-Strike: Condition Zero
Xpand Rally
Vivisector: Beast Within
Warlords IV: Heroes of Etheria
Deus Ex 2: Invisible War
Apocalyptica
Homeplanet
Colin McRae Rally 3
Rome: Total War
Call of Duty
Deer Hunter 2004
Warhammer 40,000: Fire Warrior
Painkiller
Microsoft Train Simulator 2
Black9
Far Cry
Need For Speed Underground
Terminator 3: War of The Machines
Alias
Gladiator: Sword of Vengeance
Command & Conquer Generals Zero Hour
Psychotoxic
Contract J.A.C.K.
FIFA Soccer 2004
Dungeon Siege: Legends of Aranna
Lord of The Rings, The: Return of The King
NBA Live 2004
Lords of The Realm III
Riftrunner
Söldner: Secret Wars
Neverwinter Nights: Hordes of The Underdark
Disciples II: The Rise of the Elves
IndyCar Series
Breed

FREEDOM FIGHTERS

Por Marcelo Kamikaze

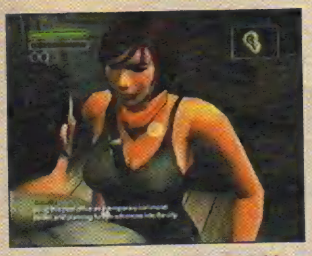
Os acontecimentos de 11 de setembro de 2003 parecem ter influenciado os games também. Em **Freedom Fighters**, a desgraça recai sobre Nova York. Mas, em vez de aviões caindo sobre o World Trade Center sob o comando de grupos terroristas árabes, é o exército soviético que invade a maior cidade americana assim como todo os EUA. Cabe a Christopher Stone, seu personagem, libertar o país da ameaça vermelha. Realismo, nos limites de um jogo de videogame, é a chave de **Freedom Fighters**. Aqui, Chris conta com uma pistola e uma segunda arma, além de algumas granadas e explosivos. Mas o jogador não está sozinho: até 12 soldados podem acompanhá-lo nas missões. E aí entra a tática. São 3 as ordens que você pode dar a seu grupo: atacar, recuar e defender um local. As missões são compostas de múltiplos mapas e é necessário ir e voltar por elas. A tática é tudo: não adianta ir de frente contra o exército inimigo, o negócio é achar entradas pouco protegidas para pegar os oponentes de surpresa. Chris pode atirar no modo "normal", em terceira pessoa, ou usar o modo de mira, mais preciso porém mais exposto ao ataque adversário. Ufa! É isso. Para quem gosta de ação-tático, **Freedom Fighters** é uma ótima pedida.



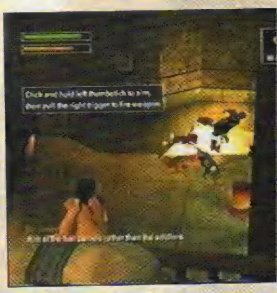
DICA: para chegar à delegacia de polícia use a passagem do metrô. Chagando lá, vá pelo lado esquerdo e entre pela garagem onde há menos soldados protegendo o local. Dentro, salve Isabella e hasteie a bandeira dos EUA no mastro.

DICA: use o rifle de longa distância para pegar inimigos chatos que ficam atrás de barricadas.

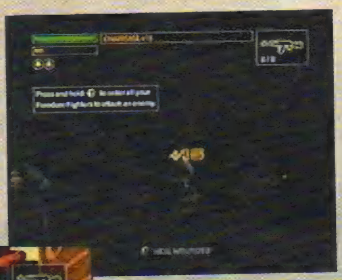
DICA: aprove artilha para já fogo p nos sol inimig econo sua mu



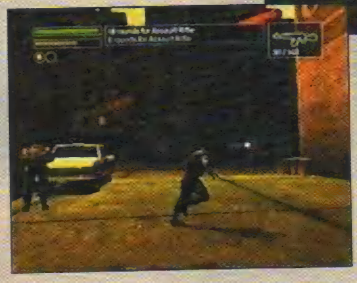
DICA: depois de salvar Isabella, Chris poderá recrutar dois soldados para acompanhar nas missões. Use os botões para fazer seus companheiros atacarem, recuarem ou defender um local.



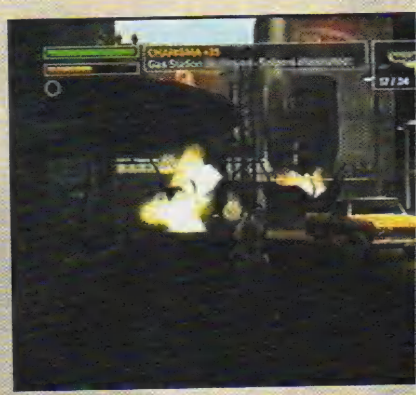
DICA: sempre que houver barris vermelhos por perto dos oponentes, acerte os barris e faça tudo explodir.



DICA: procure por gente ferida e salve-os. Assim você ganha pontos de carisma e isso significa que você poderá recrutar mais soldados por vez.



DICA: na fase do hotel use o caminho lateral para pegar os inimigos pelos lados.



DICA: 08 - Na fase do posto de gasolina u C4 para dar conta dos atiradores. A bomb pega com os policiais na fase da delegacia

Freedom Fighters

EA/Io Interactive
Ação/Tático
8 Jogadores - M. Card

9.0

Controle 9.0

São muitos comandos mas eles estão bem configurados nos controles. Funcionam muito bem.

Diversão 9.0

Quanto mais você joga mais legal o game vai ficando. O desafio é crescente e muito empolgante.

Gráfico 8.0

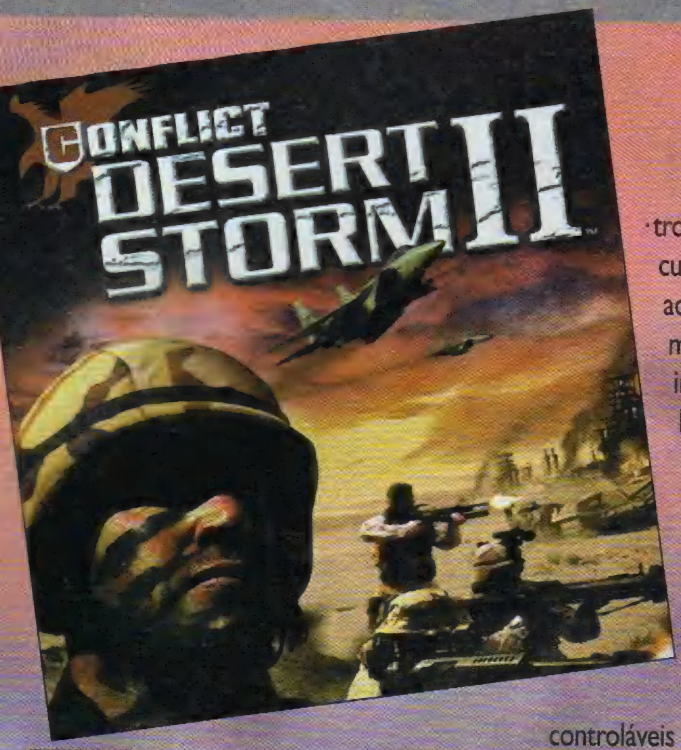
No geral, as fases são bem desenhadas reproduzindo o cenário de Nova York. Mas as texturas são um pouco simples.

Som 9.0

A trilha tem um clima meio apocalíptico. Combina muito bem com o assunto de Freedom Fighters.

Complicado e difícil! - Por B. Betinho

Esses jogos de ação-tática que o Kamikaze tanto gosta são muito complicados. Não combinam com meu estilo "exército de um homem só". Pô, não dá para encarar os inimigos de frente.



Por Marcelo Kamikaze

Chegou a hora de voltar a Bagdad. **Conflict: Desert Storm II** traz todo o clima de guerra para os videogames. Esse tipo de jogo virou moda depois que inventaram **Rainbow Six** e é comum em computadores. O jogador comanda uma tropa com quatro especialistas e deve cumprir as missões que são passadas ao vivo pelo rádio. Deve-se analisar o mapa e a posição do exército inimigo e preparar uma estratégia. Não é sair atirando sem rumo. São quatro tipos de soldados: o capitão, que atira bem com o fuzil; o demolidor, que cuida dos explosivos; o atirador, especialista em tiros de longa distância e o artilheiro, que cuida do fogo pesado. Todos os membros são controláveis e a escolha é feita com o direcional digital. Os soldados, quando não controlados pelo jogador, recebem ordens deste através de combinação de botões. Os controles ficaram complexos devido aos muitos comandos que um jogo desse tipo possui. Os exércitos que aparecem no jogo existem de verdade: é a Special Forces americana e a SAS britânica, tropas que participaram desta última guerra do Iraque. Os cenários são meios esparços, mesmo nos ambientes urbanos e os inimigos parecem ter sido feito nas coxas. Sua tropa não sofre desse mal: estão bem modelados e com um visual bacana. Indicado para quem curte jogos de ação-tática.

Conflict: Desert Storm II

Take 2/Sci/Pivotal
Estratégia
4 jogador

8.3

Controle 8.0

O controle é meio confuso para quem está jogando pela primeira vez mas com o tempo se pega o jeito.

Diversão 8.0

Diverão garantida pelas estratégias, movimentos dos personagens, e outros.

Gráfico 9.0

Os gráficos são bem feitos e ficaram bem realistas principalmente quando se trata do corpo dos personagens.

Som 8.0

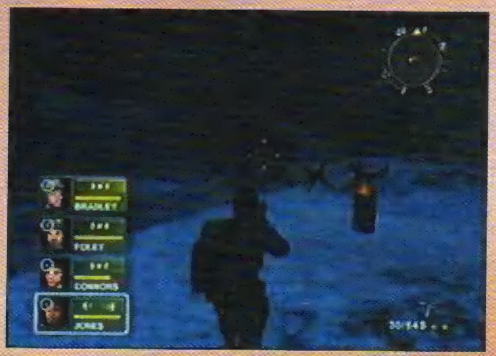
Os sons são bem realistastas e até parecem que são de verdade, embora alguns são meio chatos.

Muito difícil! - *Por Lord Mathias*

O jogo é bastante difícil até mesmo quando se joga no Modo Easy é complicado Para jogadores de primeira viagem.

DICA: fique em frente à porta iluminada e mate os soldados. Entre na casa e pegue um lança-foguetes.

DICA: mate os soldados que ficam abaixados apertando várias vezes o botão R.

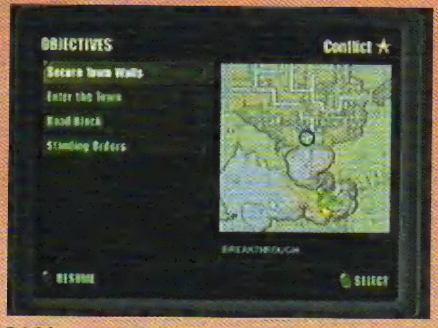


DICA: para detonar a barricada fique mudando de personagens até achar o que tem os explosivos C4 e detone-as com o detonador.

DICA: preste muita atenção nas explicações para saber exatamente o que fazer na sua missão.

DICA: não se preocupe em mirar no carinha que está em cima da casa, a mira é automática.

DICA: para trocar de soldado no meio do jogo aperte o botão que tem embaixo do analógico esquerdo.



DICA: aperte Select para saber quais as missões já estão concluídas e quais precisam ser feitas.

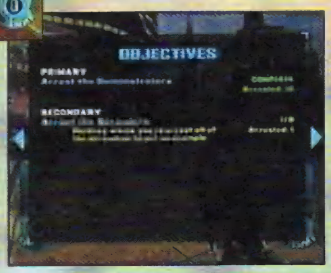
Por Lord Mathias

Baseado no lendário quadrinho, Judge Dredd entra de sola no mundo do tiro em primeira pessoa. Mistura de policial e juíz, Dredd combate o crime diariamente em Mega City One, prendendo os bandidos e sentenciando-os sumariamente ao castigo merecido. Pena que uma história tão rica tenha sido pouco aproveitada em Dredd vs Judge, que é um jogo tipo Doom, e que não traz muitas novidades. Os objetivos são repetitivos. É pegar um fora-da-lei ali, evitar outro crime acolá, e não muda. Os gráficos estão na média, reproduzindo o clima de Mega City One tirando a fato de ela estar meio deserta. A trilha até surpreende no bom sentido, tem dramaticidade, e os efeitos sonoros também são dignos de nota assim como a dublagem dos personagens. Se você é fã do "cara de pedra" vale a pena experimentar Dredd vs Death mas os fabricantes ainda estão devendo um jogo à altura do personagem.

DICA: a primeira coisa a se fazer é prender todos os carinhas que estão em frente ao Halls Of Justice

DICA: siga sempre na direção que a setinha azul indicar.

DICA: cuidado com os vampiros, eles são bem mais fortes .



DICA: aperte Select para sazer quais e quantos objetivos foram feitos.

DICA: quando virar à esquerda, dois vampiros irão aparecer

DICA: tente não matar as pessoas que tem que prender para não falhar em um dos objetivos.

DICA: quando estiver no assalto a banco sempre mate todos os bandidos, e se puder prenda-os.

DICA: 08 - Quando sair do túnel siga em frente olhe par trás e mate mais dois vampiros

Judge Dredd: Dredd vs Death

Vivendi/Rebellion
Tiro em 1ª pessoa
1 jogador

7.8

Controle 8.0

É complicado na hora de trocar a munição de sua arma

Diversão 7.0

Não chega a ser exatamente divertido, contudo não é tão chato. É apebas mais um jogo que segue o estilo Doom.

Gráfico 8.0

Os gráficos estão na média, são bem feitos ebora dê uma impressão de cidade deserta.

Som 8.0

Sons legais e diferentes em todas as partes do jogo mas logo se enjoa

Pouco sangue! - *Por Kamikaze*

O sue personagem tem uma barra de sangue muito pequena e cai rapidamente

Por Marjorie Bros

Cuidado! A turma de The Simpsons está no volante e deverão realizar diversas missões espalhadas pela cidade de Springfield. Pense num Grand Theft Auto com personagens amarelos. No começo, só carro da família estará a disposição mas no decorrer do jogo muitos outros veículos aparecerão. O traje também é um aspecto importante de Hit & Run. Os gráficos recriam com fidelidade os cartoons de Matt Groening. Nem os detalhes foram esquecidos: quando se bate um carro, o local fica todo amassado e a tinta sai. A trilha sonora acompanha o momento vivido pelos personagens: numa situação de perigo a música começa a acelerar. Quem conhece a série vai se deliciar com as inúmeras piadas que aparecem no game. São sete fases com sete missões primárias cada uma. Tem ainda uma missão bônus e mais três corridas. É um dos melhores jogos com a marca The Simpsons desde o arcade da Konami, lançado em 1991.

DICA: *para fazer melhor a curva vire e aperte o B para dar um meio cavalo-de-pau*

DICA: *sempre pegue essa ferramenta para consertar todos os danos do seu carro.*

The Simpsons: Hit & Run

Vivendi
Ação / Memory Card
4 jogador

9.0

Controle 9.0

Os controles são bem explicados no jogo e não tem como errar.

Diversão 9.0

O Homer é sempre divertido e atrapalhado, o que consequentemente deixa o jogo legal.

Gráfico 9.0

São bem feitos, legais e tem um super colorido que deixa tudo atraente e bonito.

Som 9.0

O som muda em cada fase e não é nada enjoativo.

Fase comprida - *Por Baby Betinho*

Só a Marjô para gostar desse jogo com essas fases tão compridas. Eu desisti logo, o meu assunto é outro!

DICA: *Toda vez que aparecer essa mensagem você terá feito uma parte de seu objetivo.*

DICA: *sempre suba em cima dos ventiladores para pegar moedas.*

DICA: *pressione Y no botão do caminhão para fazer com que as caixas subam e você tenha acesso ao telhado da loja.*

DICA: *sempre bata na caixa azul para pegar uma grande quantidade de moedas.*

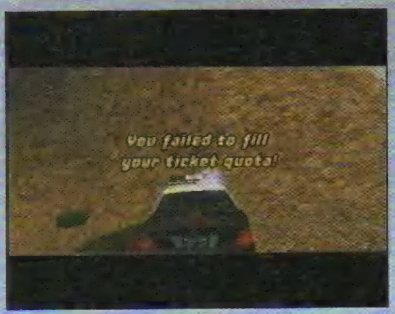
DICA: *colete todos os cards que tem nas fases, eles são importantes e você precisará deles mais tarde.*

DICA: *passe o carro amarelo quando estiver levando o projeto de ciências para Lisa, ele é o diretor da escola.*

Por Marjorie Bros

Mais velozes, mais furiosos. Esse é **Need For Speed Hot Pursuit 2**, características que ganhou força nesta versão. Seguindo a cartilha politicamente correta, em Hot Pursuit 2 você pode atuar dos dois lados: o do mocinho ou o dos vilões. Para desempenhar o primeiro papel, você terá a disposição um daqueles poderosíssimos carros de polícia americanos para perseguir aqueles que querem correr demais. Com a ajuda do rádio, o guardião da lei pode pedir ajuda de outras viaturas e até de um helicóptero. Se quiser passar para o outro lado vai ter de enfrentar todas essas dificuldades. Em Hot Pursuit 2 ganha-se pontos por ultrapassagem, manobra e outras ações. Os gráficos são o ponto forte da nova versão. O trabalho de câmera dá uma boa dinâmica e mostra muitos detalhes. Tem boa trilha sonora e efeitos bem feitos. Quem curtia a adrenalina da série vai adorar a nova versão de **Need For Speed**.

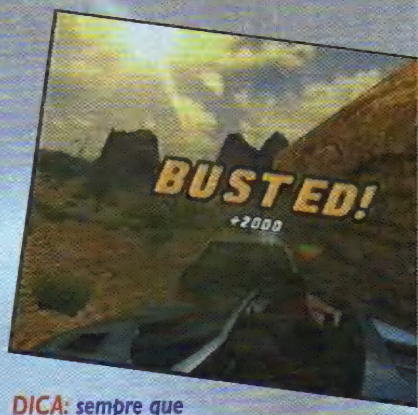
DICA: quando for policial, entre na frente dos carros e faça com que a velocidade deles diminua.



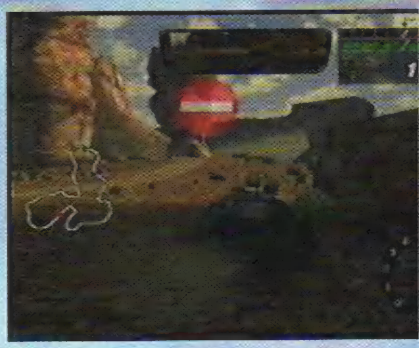
DICA: tente não bater muito para não falhar na perseguição aos outros carros

DICA: aperte R3 para acionar o turbo da viatura.

DICA: um jei parar os carr estão correnc empurrá-los cima de outr carros fazend que eles bat



DICA: sempre que você parar um carro você irá ganhar 2000 pontos e uma mensagem irá aparecer.



DICA: quando aparecer esse sinal , significa está na contramão, vire ao contrário.

DICA: um outro jeito de parar o carro é fica empurrando-o com a lateral.

DICA: quando você estiver em uma corrida os outros rapidamente e ganhe bastante po

Need For Speed Hot Pursuit 2

Electronic Arts/Ea Games
Corrida
2 jogadores

8.2

Controle 8.0

Um pouco difícil no início, mas logo se pega o jeito da coisa e deslancha.

Diversão 8.0

O legal é que você pode optar entre ser o policial, bom moço, ou o bandido. E em alta velocidade.

Gráfico 9.0

Como sempre, os gráficos são excelentes, muito bem feitos, coloridos e etc.

Som 8.0

A trilha sonora é boa, embora poderia ter sido melhor, cansa um pouco.

Que pista! - Por Kamikaze

As pistas são muito grandes e complicadas. O jogador vai se cansar, até parece que corre, corre e não chega nunca.

Por Lord Mathias

EA SPORTS NASCAR THUNDER 2004

Hora de detonar nos circuitos ovais a 300 por hora em **Nascar Thunder 2004**. A competição Nascar é uma corrida tipicamente americana, com jogo de equipe escancarado. Inspirou o jogo Daytona USA, da Sega. **Nascar Thunder 2004** conta com os dados da temporada de 2003, com pilotos, equipes, pistas e tudo mais oficiais. O jogador precisa tomar cuidado com a pilotagem pois, tal como na corrida real, uma relada num carro ou no muro é perda de controle na certa. Ok, na corrida real os carros saem voando. Os gráficos recriam com fidelidade as pistas da Nascar. São bem feitos e coloridos mas sempre há o que melhorar. Talvez atendam na versão 2005 minha reclamação. A trilha sonora quase é imperceptível pois o ronco dos motores e o rádio encobrem qualquer outro som. Como em todo campeonato, seu objetivo é vencê-lo e também ajudar a sua equipe a ser campeã. O jeitão das corridas é bem diferente de um rally, uma Fórmula 1 ou uma corrida de Turismo, mas se for com a cara de Nascar, esse é seu jogo.

Nascar Thunder 2004

Electronic arts/Ea Sports
Corrida
4 jogadores

8.3

Controle 9.0

O controle é muito fácil até ppara quem nunca jogo, bem explicados, não tem como erro.

Diversão 8.0

O modo que carrega foi retrabalhado e o jogo de equipe é interessante, fora as batidas, que são um show.

Gráfico 9.0

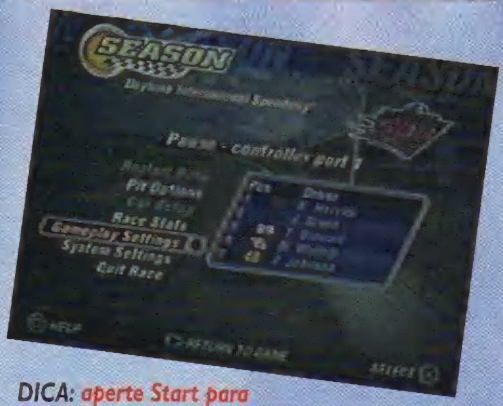
Os gráficos são muito bem elaborados e caprichados, as batidas nos carros chegam a ser perfeitas.

Som 7.0

É o mesmo som o jogo inteiro, chato isso não, você cansa de escutar a mesma música repetidas vezes.

Muito Difícil - *Por M. Kamikaze*

Difícil ultrapassar, manter-se nas curvas... Com qualquer encostadinha você se descontrola. Não é o meu estilo, que faria eu sem um bom RPG?



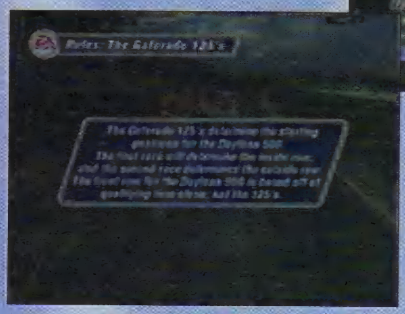
DICA: aperte Start para abrir um menu com muitas opções e entrre em Pit Options se estiver precisando ir para o pit.

DICA: se quiser se acostumar com a pista direito antes da corrida, entre na opção Practice e se diverta-se

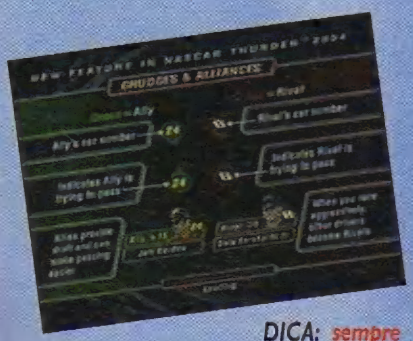
DICA: muito cuidado para não bater na parede, isso tira muita velocidade.

DICA: para uma corrida mais realista troce a visão de seu carro até ficar do jeito que você quer

DICA: quando estiver fazendo a curva tente ficar no meio dela, você terá mais velocidade que nas outras partes da pista

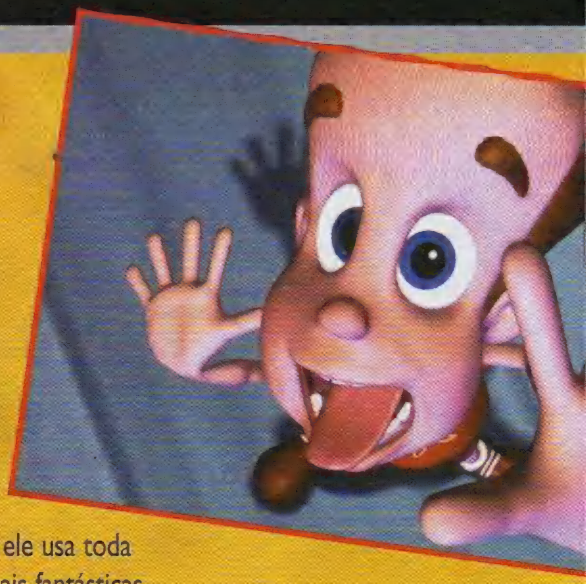


DICA: se você quer corrida direto sem volta de classificação escolha a opção Gatorade 125`s.



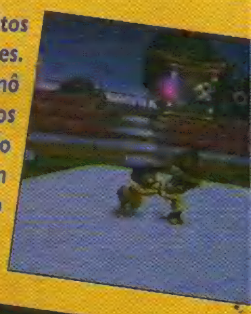
DICA: sempre olhe nas caixas de informações.

DICA: olhe no seu retrovisor apertando R2 para ver se tem alguém perto de você



Por Marjorie Bros.

Olha aí mais um personagem da Nickelodeon que vai aos videogames. Jimmy Neutron é um garoto como outro qualquer exceto pelo fato de ser muito inteligente. E no jogo ele usa toda essa capacidade para criar as mais fantásticas bugigangas. O estilo de **Jimmy Neutron: Jet Fusion** é aquele tradicional visto em jogos 3D de plataformas: explorar ambientes imensos e procurar por diversos itens, tudo recheado com ação e quebra-cabeças. Os itens mais importantes são as peças que Jimmy usa para criar seus inventos. Depois tem uma porção de objetos secundários que liberam fases e elementos extras. Durante as fases aparecem alguns personagens que desafiam Jimmy: é torneio de sumô aqui, uma corrida acolá e o personagem tem que se virar. Isso quebra um pouco a monotonia de algumas partes do game. O nosso herói tem que salvar o espião Jet Fusion, que foi capturado pelo diabólico Professor Calamitous. A cidade de Retroville se transformou em uma aldeia asiática, florestas e outras coisas mais: são 16 fases em 5 mundos. É para dar e vender!



DICA: há muitos minigames. Nesse do sumô pressione os botões quando estiverem dentro do quadrado.

DICA: os inimigos podem ser derrotados com a arma certa. Esses co capacete não resistem ao magnetismo.

Jimmy Neutron: Jet Fusion

THQ
Ação - M. Card
8 Jogadores

8.0

Controle 9.0

São simples e funcionais. Os comandos respondem rápido e a câmera funciona bem.

Diversão 8.0

O jogo começa meio devagar mas depois deslancha. As fases possuem estrutura diversificada com muitos minigames.

Gráfico 7.0

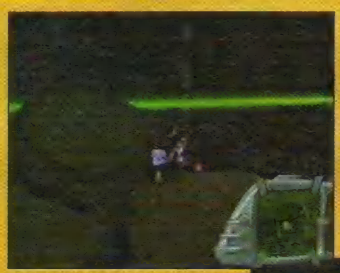
São um tanto simples para os padrões de hoje mas tem seu charme com aquelas linhas tortas.

Som 8.0

A trilha possui personalidade. É meio um surf rock, com muito suingue. Os efeitos sonoros também são bacanas.

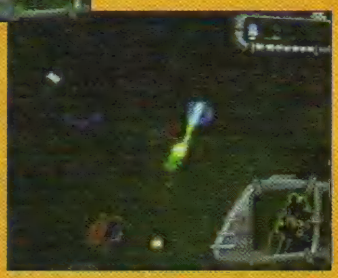
Tudo igual! - *Por Baby Betinho*

Esses game de plataforma 3D é tudo meio parecido. Muda apenas os personagens: um mais esquisito que o outro. E esse topete do Jimmy? Não vou nem falar.



DICA: use a arma magnética para fazer os espelhos virarem. Se eles estiverem na posição correta um som diferente será ouvido. Isso faz abrir uma porta.

DICA: o objetivo primeiro de Jimmy é encontrar peças para realizar seus inventos. Eles estão marcados com um X azul no mapa.



DICA: diferentes armas destroem diferentes caixinhas. Nelas há itens importantes.

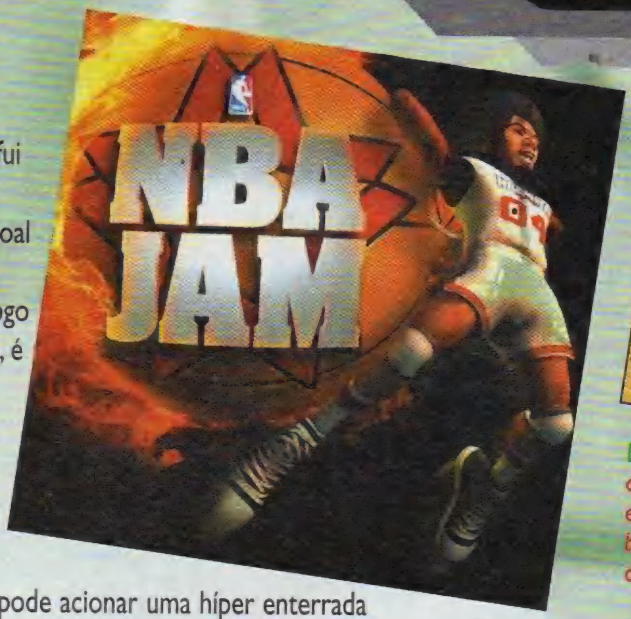
DICA: com a primeira arma já encarar os inimigos. Os que têm escuros são imunes ao raio ver Proteja-se com o escudo ou fuj

DICA: os NavChips servem para abrir fases secretas no jogo. Os Candies fazem liberar novas imagens no Gallery. Procure os itens em todos os cantos.

DICA: destrua todas as lâmpadas das fases. Ao fazer isso um filme será liberado da Gallery. Proteja-se do choque com o escudo.

Por Lord Mathias

Basquete é com o rapaz aqui! Sempre fui fã da série **NBA Jam** e estava com saudades de uma nova versão. E o pessoal da Accalaim capricharam no game. Para quem não sabe **NBA Jam** não é um jogo de basquete comum. O esquema, agora, é no 3 contra 3 com enterradas, pontes aéreas e outros movimentos de cair o queixo. Os caras não pulam, voam! Como se não bastassem quando a barra de Jam estiver cheia, o jogador pode acionar uma híper enterrada que pode valer até 7 pontos! Doideira. Também não existem faltas; a exceção é o Goal Tending que é quando o jogador tira a bola arremessada quando ela já estiver caindo. Como não poderia deixar de ser, todas as estrelas da NBA estão na parada como os astros do New York Lakers Kobe Bryant, Shaquille O'Neal e Karl Malone. Além dos atuais rostos do basquete, **NBA Jam** também se lembrou das lendas do passado como os Harlem Globethrotters. É o modo NBA Legends em que, na fase pré anos 70, o game aparece sem cores e com um tipo de narração característico da época, mais sóbrio. Além disso você pode montar seu próprio jogador. Sem mais conversa. Chame seus amigos para disputar uma partida de **NBA Jam**!



DICA: com a barra de Jam Points cheia é hora das super enterradas. Acione o marco, vá até ele e aperte o botão de arremesso. Essas enterradas começam com 3 pontos mas podem chegar a sete.

DICA: use o botão Turbo mais o de Drible para dar um empurrão no oponente. Com sorte você toma a bola dele.

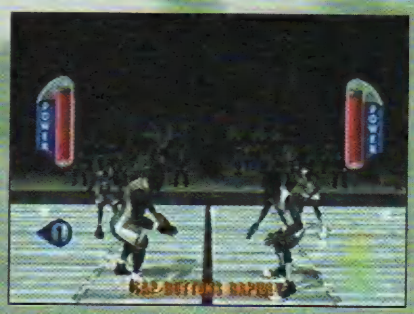
DICA: para fazer uma enterrada use o Turbo e aprete o botão de arremesso. Não o solte até completar o movimento.

DICA: comece a jogada com um jogador rápido. Assim os oponentes têm mais dificuldade para marcar seus jogadores.

DICA: se um mesmo jogador fizer 10 enterradas há um bônnus de mil Jam Points. Com 20, recebe-se 5 mil Jam Points. Se um mesmo jogador fizer três cestas sem o oponente não faça nenhum, seu jogador pegará fogo. Nesse estado ele poderá usar o Turbo ilimitadamente além de ter o direito de não ser apitado o seu Goal Tending.

DICA: a melhor maneira de pontuar é usando o Alley Oop (ponte aérea). Chegando perto do garrafão use o botão para fazer alguém pular e passe a bola para ele. Se der, tente fazer mais uma ponte aérea na seqüência para ganhar mais Jam Points.

DICA: deixe seu jogador embaixo da cesta e quando o adversário subir aperte Turbo + Arremesso para ir junto e tentar bloquear seu ataque. Observação: não tente defender um arremesso que já esteja caindo pois senão será Goal Tending: 2 pontos e 500 Jam Points para o oponente.



DICA: pressione os botões rapidamente para ficar com a posse de bola no começo da partida.

NBA Jam 2004

Acclaim
Esporte - M. Card
2 jogadores (PS2) e 4 (XB)

8.5

Controle 9.0

O esquema dos botões é simples; sem complicação. Os comandos respondem com precisão.

Diversão 9.0

O jogo é dinâmico e há muitos desafios para enfrentar e extras para liberar.

Gráfico 8.0

A caracterização dos jogadores está muito boa. E os efeitos visuais também são ótimos.

Som 8.0

O grito da arquibancada, o barulho dos tênis e a locução fazem o jogador entrar no clima.

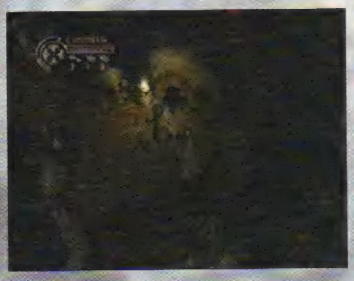
Desconjuntado - *Por B. Betinho*

A animação dos jogadores é meio desengonçada. Os movimentos especiais são bacanas mas os básicos como a corrida e os bloqueios parecem um tanto robóticos.

Por Marcelo Kamikaze

Vindo direto de ums dos mais famosos livros de RPG, **Dungeons and Dragons Heroes** recria o clima de fantasia no Xbox. Na pele de um guerreiro, mago, clérigo ou assassina, você deve coletar jóias e vencer uma força maléfica que pretende destruir tudo e a todos. O jogo lembra uma mistura de **Gauntlet** e **Diablo**. Muito dos elementos que compunham o livro está no jogo: localidades, povos, itens e monstros. O esquema do jogo é bem simples: aventure-se pelo mapa, encontre itens e dinheiro, e derrote os monstros. Com isso seu personagem vai ficando forte para enfrentar novos perigos, cada vez mais difíceis.

Simples assim e isso também é um de seus defeitos. Quase não é necessário estratégia. Os inimigos e a maioria dos chefes podem ser vencidos na pressão. A simplicidade atinge os personagens: para um fã de **Dungeons & Dragons** não deve entrar na cabeça que um guerreiro não consiga usar o arco-e-flecha. Pois é isso que acontece em Heroes. Os gráficos seguem a mesmo tendência; poderiam ter caprichado mais pois o Xbox tem capacidade para isso. Mesmo assim, quem gosta de Gauntlet e jogos do estilo devem dar uma olhada em **Dungeons & Dragons Heroes**.



DICA: sempre olhe em cantos escuros para achar baús escondidos e outras coisas que podem ter itens ou dinheiro.

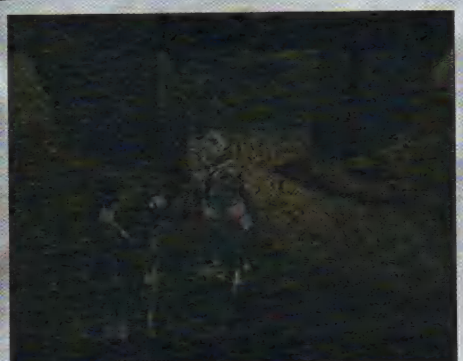
DICA: sempre pegue os shards para conseguir recuperar as armas de seus ancestrais.

DICA: Cuido quan abrir com chaves dos esqueletos pois alguns contêm

DICA: um jeito eficiente de matar os monstros e misturar magias com ataques físicos para matá-los mais rápidos.

DICA: aperte Select ver seus status e usar os seus itens de recuperar magia.

DICA: quando muitos monstros aparecerem o jeito é mandar alguma mágica e, depois, descer o porrada neles.



DICA: sempre preste atenção no que esse velhinho diz: ele diz o que você tem que fazer.

DIC sem bat par perto dos cantos para achar um lugar secr

Dungeons & Dragons Heroes

Atari
RPG/Ação
4 jogador

8.3

Controle 8.0

Começa complicado mas nada que o tempo não resolva. Na hora da ação os comando respondem precisamente.

Diversão 8.0

Tem boa dose de exploração e de batalhas mas que ficam enjoativos depois de um tempo.

Gráfico 8.0

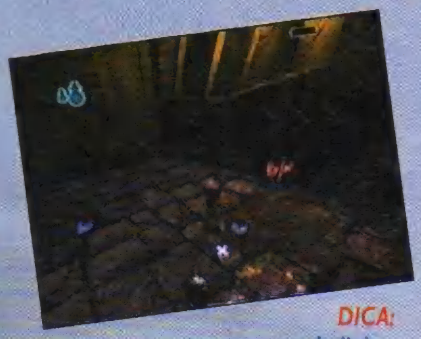
Os gráficos são realistas mas não tem texturas muito boas. A escuridão aumenta o suspense.

Som 9.0

Os sons são variados em todas as telas e funcionam bem com o clima do jogo, meio medieval.

Escuro Demais! - Por B. Betinho

A tela do jogo é muito escura e é difícil enxergar as coisas. Esse que é o desafio de Dungeons & Dragons Heroes?



DICA: sempre pegue as bolinhas roxas. Elas enchem seu voodoo power.

Voodoo Vince

Microsoft/Beep Industries
Ação - 1 jogador

8.8

Controle 9.0

Simples e funcionais. Os controles respondem com precisão aos comando.

Diversão 9.0

Há muito que explorar e os poderes vudus de Vince são divertidos.

Gráfico 8.0

A visual é um pouco sujo e isso pode desagrada a alguns. No geral, mantém o nível .

Som 9.0

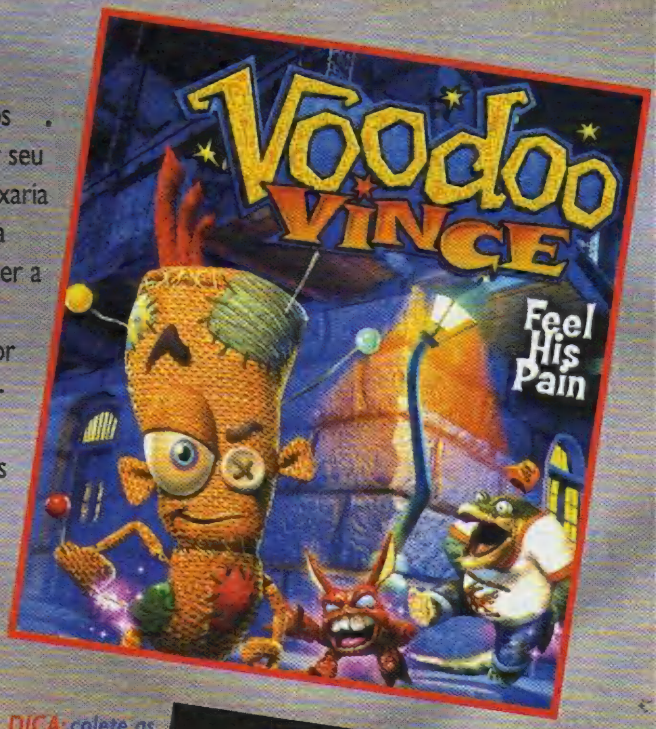
A trilha sonora é legal, os efeitos são bacanas e as dublagens são de qualidade.

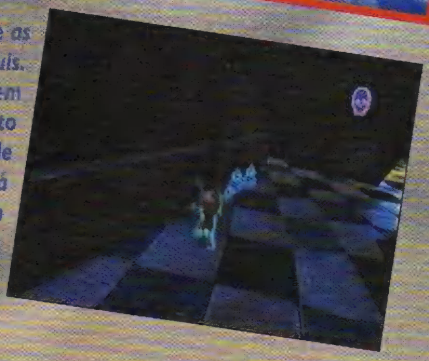
Fases Pequenas! - Por Kamikaze

As fases são muito pequenas. De repente, você está procurando por itens e sem querer passou de fase.

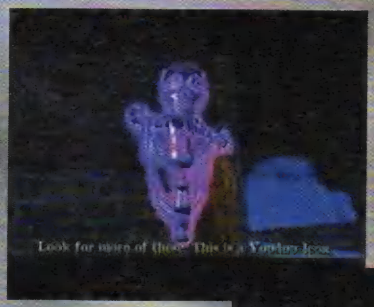
Por Lord Mathias

Voodoo Vince é um jogo bem diferente dos outros jogos de ação já vistos. Para começar seu personagem é um boneco de vudu, uma bruxaria de origem africana em que se amaldiçoa uma pessoa através de um boneco e que acontecer a ele, acontecerá com a pessoa. Sendo assim, Vince pode pegar fogo ou cair num triturador de carne e sua energia nem será riscada. A forma de ataque de Vince é exatamente o Voodoo Power, em que o boneco toma umas cacetadas e quem fica no prejuízo são os inimigos que estão à sua volta. O objetivo do boneco é salvar sua criadora, Madam Charmaine, das mãos do terrível Kosmo the Incrustable, assim como recuperar o Zombie Dust que é a feitiçaria que deu vida a Vince. O game tem bons gráficos, meio cômicos, e também um clima meio de suspense, devido ao breu em determinados pontos. A trilha sonora é adequada ao tema e os efeitos sonoros são agradáveis. Se você está cansado dos personagens tradicionais de videogame, vale a pena experimentar - experimenta!, experimenta! - **Voodoo Vince**.



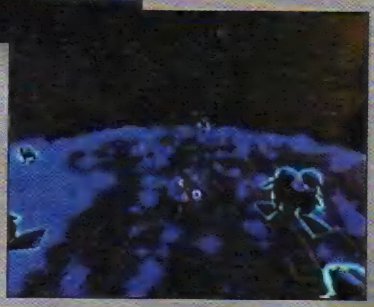


DICA: colete as garrafas azuis. Pegando cem delas, um ponto a mais de energia será acrescido em sua barra de energia.



DICA: o voodoo icon ensina outros modos de matar seus inimigos.

DICA: para acionar o círculo azul em frente ao porco, pegue esse prato e aperte X no círculo lá em cima. Depois, corra para a marca vermelha que tem na tábua



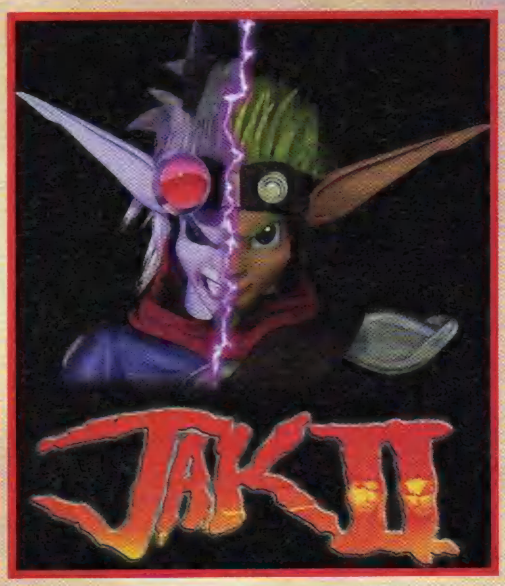
DICA: aperte L e R para usar o poder especial.

DICA: sempre olhe nas placas pois elas falam como os comandos são executados.

DICA: sempre que puder acione X em cima desse círculo para acionar algo de diferente.

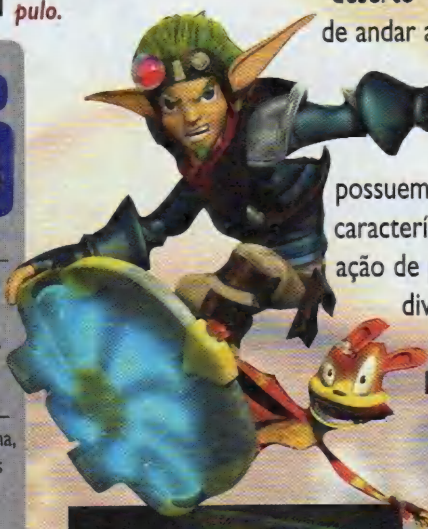
DICA: o coração garante uma vida.

Por Baby Betinho



A Naughty Dog, de **Crash Bandicoot**, resolveu dar uma mudada no personagem Jak. Ele está mais maduro, forte e tem atitudes bem cínicas. Junto com seu companheiro Daxter, ele investiga uma energia estranha de um portal que os fazem viajar 500 anos para o futuro. Chegam em uma cidade governada pelo barão tirano Praxis. Sujeito que implantou um monstro chamado Dark Eco em Jak. Assim, sem mais sem menos, ele vira uma horrível criatura que destrói tudo que vir pela frente. Assim, a dupla deve trazer a paz para o povo e descobrir um jeito de livrar da maldição. Os personagens, de estilo cartoon, foram bem trabalhados. As expressões faciais dos bonecos são muito ricas. As caras e caretas deles são um show a parte. Os cenários também são bacanas, com estruturas ricas e muitos moradores. Nada a ver com o "deserto" de outros jogos. Além de andar a pé, a dupla pode roubar um monte de veículos. Eles possuem aqueles movimentos característicos de jogos de ação de plataformas: corrida, diversos pulos e ataques variados. A Naughty Dog está com tudo.

DICA: para fazer um pulo bem longo aperte L1 e depois o botão de pulo.



Jak II Renegade

Sony/Naughty Dog
Ação - M. Card
1 Jogador

8.8

Controle 8.0

São muitos movimentos e, portanto, a quantidade de comando é enorme. Demora um pouco para se acostumar.

Diversão 9.0

A ação é muito variada: tem plataforma, batalha de naves e muito mais. As falas também são engraçadas.

Gráfico 9.0

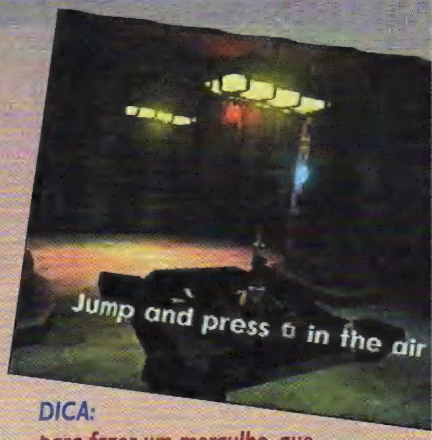
Ah, se todo jogo de Play 2 tivesse esses gráficos e taxa de frames. O visual é elaborado.

Som 9.0

A trilha sonora acompanha a qualidade geral do jogo. A Naughty Dog está com tudo.

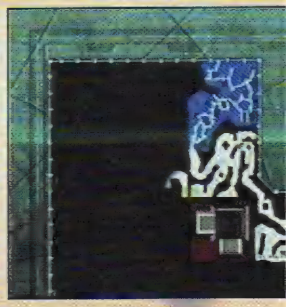
Não pode errar! - *Por Marjorie*

Nas cidades, quando algo dá errrado, vem um exército inteiro pra cima de você. Assim fica difícil avançar no game.



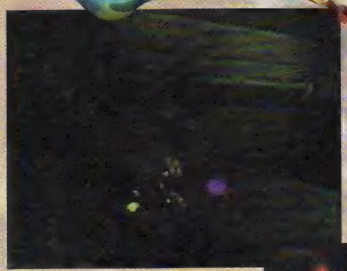
DICA: para fazer um mergulho, que destrói uma parte do chão, pule e aperte botão □.

D qu qu ur ap du e m vo



DICA: sempre olhe seu mapa para saber onde você tem que ir e não se perder.

DICA: pegue a bandeira na Dead Towne d veja a cena que vai acontecer.



DICA: pegue as bolinhas roxas para conseguir aumentar a barra de mágica e se transformar num bicho bem mais forte.

DICA: sempre olhe em todos os lugares e procure por todos os ovos vermelhos.

DICA: bata nessas caixinhas e pegue todo itens que saiem delas.

TIME CRISIS 3

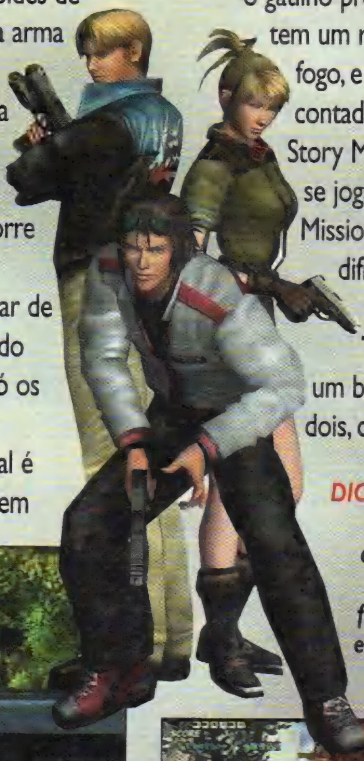
Por Marjorie Bros

Hora de dar uns tirinhos. **Time Crisis 3** chega ao PS 2 com os mesmos elementos do arcade: controles de pistola e link de máquinas. Se bem que, para isso, você terá que desembolsar uma boa grana: dois consoles, dois GunCon2 ou compatível e um cabo link, além de dois jogos e TVs, é claro. **Time Crisis 3** é um jogo nos moldes de **Virtua Cop**: é apontar sua arma e fogo nos inimigos, em primeira pessoa. A diferença é que, no presente game, os agentes podem se esconder. Nesse modo, ocorre o recarregamento é recarregada e pode-se trocar de arma, além de se defender do ataque dos inimigos. Você só os acerta quando sair de sua trincheira. Outro ponto legal é que o jogador 1 e o 2 seguem caminhos diferentes. Assim, dependendo da cena, os jogadores podem se dividir para encurralar os inimigos mas correndo o risco de levar um fogo amigo. Também é novidade dessa versão a possibilidade de usar outras armas, além da pistola. Tem uma metralhadora que dispara tiros rápida e initerruptamente deixando o gatilho pressionado, uma espingarda 12 que tem um raio de ação amplo e alto poder de fogo, e um lança-foguetes, todos com tiros contados. No PlayStation 2 foi incluído um Story Mode alternativo e original em que se joga com a Alicia Winston e os Crisis Missions, uma coleção de pequenas mas difíceis missões. A série **Time Crisis** fica a dever para **Virtua Cop** ou **The House of the Dead** mas é um bom jogo de tiro. Principalmente a dois, com consoles em link.

DICA: *06 - Os soldados vermelhos são os mais perigosos. Decore o local de aparição deles e se antecipe. Ou se esconda rapidamente.*

DICA: *atire sem parar no lançador de mísseis pois os projéteis podem ser detonados com seu tiro.*

DICA: *contra o primeiro chefe use a metralhadora. Essa é a arma que tira energia dele mais rapidamente.*



DICA: *os inimigos brancos dão munição de armas. Sempre acerte-os três vezes para ganhar o máximo de itens.*

DICA: *alguns perigos devem ser evitados ficando-se escondido.*

DICA: *acerte em objetos que explodem como carros, barris e tanques com líquidos inflamáveis. Assim você varre a tela.*

DICA: *alguns soldados atacam no corpo-a-corpo. Mate-os antes ou fique escondido até eles recuarem.*

DICA: *contra estruturas e soldados mais resistentes use as armas secundárias como a metralhadora, espingarda 12 ou lan'ca-foguetes.*

Time Crisis 3

Nanco
Tiro - GunCon 2, Cabo
Link - 2 jogadores

8.0

Controle 9.0

Mesmo no controle normal o esquema funciona bem mas o ideal é ter a GunCon 2.

Diversão 8.0

Mesmo sozinho o jogo diverte. Tem uma porção de modos a liberar. Mas jogando a dois, com link, fica muito melhor.

Gráfico 7.0

As apresentações são fracas vindo de um jogo da Namco. No game, o visual melhora consideravelmente.

Som 8.0

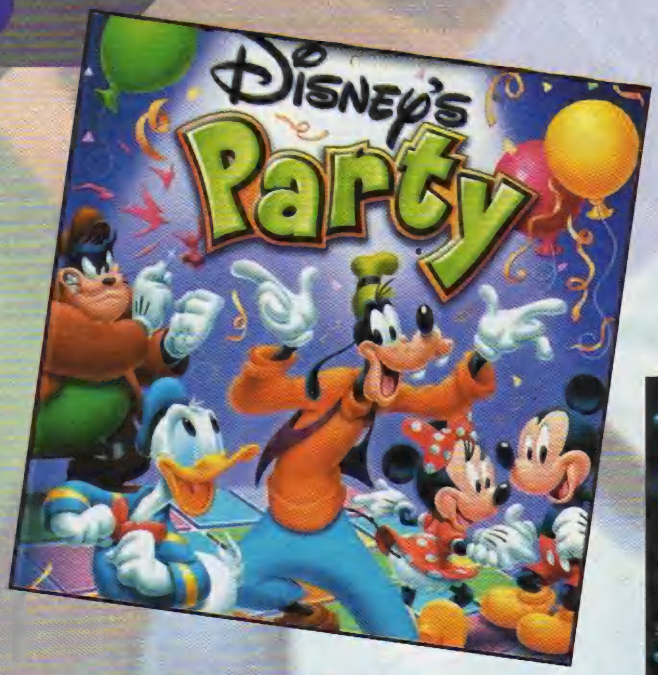
É um som meio burocrático mas funciona bem com a ação do jogo. Os efeitos são um pouco melhores.

Parado no Tempo - Por B. Betinho

Poxa, esse tipo de jogo foi inventado por Virtua Cop e não avançou muito desde então. Precisam dar uma atualizada no gênero!

Por Marjorie Bros

Disney's Party



Mais um joguinho lindo para a minha coloeção. **Disney's Party** saiu para Gameboy Advance e também para o GameCube. Para este console, o objetivo do jogador é obter o maior número de estrelas possíveis e completar o seu Game Board na vertical ou na horizontal antes que os outros, o que torna o jogo bem extenso mas um pouco enjoativo. Para quem vai começar a jogar, o legal é a explicação do Tio Patinhas, que é bem fácil de entender. Alguns personagens têm favorecimentos em determinadas fases. Por exemplo: Minnie tem 50% de desconto em todos os itens na fase Cartoon Park. Há uma vasta gama de minigames e a dificuldade vai crescendo conforme for adquirindo estrelas. O jogo tem gráficos bem feitos, condizentes com o clima característico da Disney, bem coloridos e vibrantes, e todo aquele jeitão dos personagens como a rabugice do Pato Donald. O ponto falho é o som, que são repetitivos e chegam a irritar. Qualquer coisa, abaixe o volume da TV. Trata-se de um título para se jogar com amigos e fazer aquele auê. As crianças também irão adorar.

DICA: *muita atenção no que o Tio Patinhas diz para se inteirar melhor no jogo.*

DICA: *sempre pegue as bombas e jogue em cima de alguém. Quando a câmera um close na fonte fique pulando bem n meio dela para pegar a estrela.*

DICA: *pa derrubar adversári pegue as estrelinh nas bexig que vão s e jogue e cima das bexigas que estão suspendendo os ou*

DICA: *para ganhar a estrela do mini-game d cozinheiro pegue a comida que sai das máqu do fundo e ande na parede de baixo da tela. Coloque cada comida em seu lugar.*

DICA: *sempre fique na plataformaque tem uma estrela para encontrar um minigame e se você tiver sorte consiga pega-la antes que seus adversários.*

DICA: *sempre olhe no menu para saber o que cada botão faz, e se quiser, aperte R para praticar um pouco.*

DICA: *para a bomba não explodir na sua cara aperte a seqüência certa de setas que a parecem na tela.*

Disney Party

Hudson/Eletronic Arts
Quebra-Cabeças
1 a 4 jogadores

8.3

Controle 9.0

O controle é muito fácil de manejar, não tem erro. Até as crianças vão jogar com facilidade.

Diversão 9.0

O que deixa a diversão em alta é justamente o favoritismo de alguns personagens em determinadas fases.

Gráfico 8.0

Os gráficos são coloridos e vibrantes e mantém as caracteristicas dos personagens, mas, poderiam ser melhores.

Som 7.0

Muito repetitivos e chegam a irritar. O que seria dos nossos ouvidos sem o controle de volume da televisão?

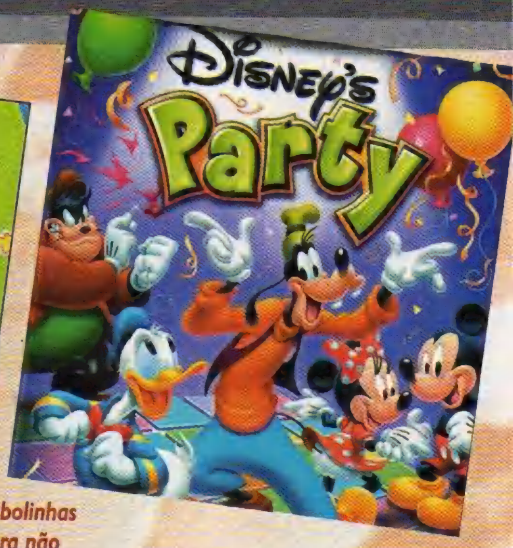
Não gostei! - Por Baby Betinho

O jogo é chato, comprido, com muitas partes iguais, e muito repetitivo. Os personagens são mal feitos.

Por Marjorie Bros

Este jogo é um estilo de quebra-cabeça e a peças são os personagens principais da Disney: Mickey, Donald, Margarida e a Minie.Os gráficos do jogo poderiam ter sido mais aprimorados em se tratando daDisney Interactive. O objetivo é pegar o máximo de magia para fazer com que os parques do Tio Patinhas funcionem sem nenhum monstro para espantar os visitantes. Uma coisa inovadora é o tipo de piso azul ou vermelho, o azul faz com que suas estrelas sejam multiplicadas em até seis vezes dependendo da sua sorte e o vermelho faz com que suas estrelas sejam subtraídas em até seis vezes. A criançada irá adorar o game com o Mickey e Cia.

DICA: sempre que parar em cima do Pateta compre alguns itens para aumentar a quantidade de dados a serem jogados.



DICA: tente não parar em cima das bolinhas vermelhas para não diminuir a quantidade de estrelas que você já adquiriu.

DICA: sempre que parar em algum lugar tente parar nas bolinhas azuis, assim suas estrelas serão multiplicadas em até seis vezes.

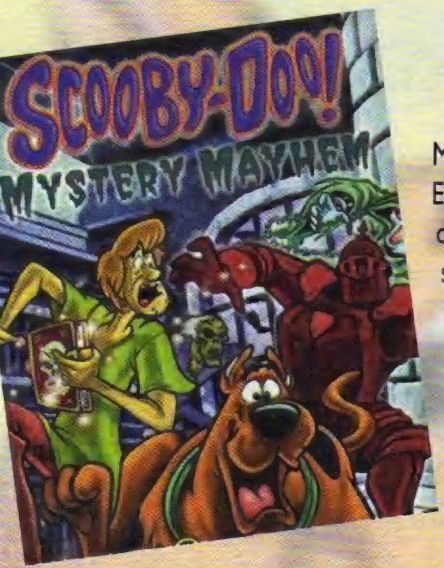
DICA: escolha a opção Information no seu menu para saber quem está liderando na quantidade de estrelas e troféus.

Dysney Party

Disney Interactive/Jupiter
Puzzle
1 jogador

7.2

Controle	8.5
Diversão	7.0
Diversão	7.0
Som	6.0



Por Marjorie Bros

Mais um jogo da dupla mais medrosa do mundo. Essa nova aventura é bem diferente do jogo de Xbox, aqui não há nenhum upgrade somente itens que pode ser usados pelo Scooby ou pelo Salsicha. O objetivo é resolver todo e qualquer tipo de mistério com fantasmas e ajudar os seus amigos que sempre estão em encrenca. Os gráficos poderiam ter sido um pouco mais trabalhados para deixarem o jogo mais bonito e legal. O som é chato, a música que toca não muda nunca, cansa qualquer jogador. Acredito até os fanáticos por GBA, Salsicha e Scooby, como euzinha aqui, vão perder a paciência fácil, fácil!

DICA: pegue os ingredientes para ganhar uma vida extra, aqui pegue um queijo.

DICA: pegue a maionese, ela é mais um ingrediente.

DICA: entregue os óculos e as pistas sobre o mistério em questão para Velma.

Scooby-Doo Mystery Mayhem

THQ/A2M
Aventura
1 jogador

7.5

Controle	9.0
Diversão	8.0
Gráfico	7.0
Som	6.0

DICA: aperte para cima nessa estante para descobrir uma passagem secreta.

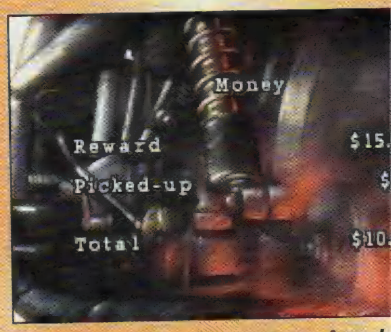
DICA: aperte para cima nessas estantes com duas teias para abrir uma passagem secreta.

ROAD RASH JAILBREAK

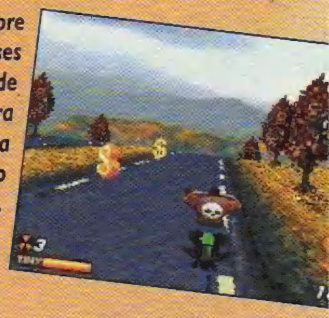
Por Baby Betinho

A tradicional série agora de volta na tela do Gameboy Advance. Este jogo de corrida de motos com muita pancadaria faz inveja a qualquer gangue. Mas fique esperto senão a polícia vai chegar e te por na linha e na prisão. No começo você vai ter apenas aquelas motos meia-boca. Então, o negócio é entrar nos rachas e conseguir grana. Use o capital para envenenar a moto, conseguir vencer mais "campeonatos" e conseguir ainda mais upgrades para se tornar o rei das pistas. Mas a tarefa não é nada fácil: você vai ter de ser bom de braço, tanto para pilotar a possante tanto para descar a porrada em quem cruzar seu caminho. Os gráficos de **Road Rash Jailbreak** não são a sétima maravilha do mundo mas dá para o gasto. O som é pesadão, como convém a um jogo desse tipo. Bem vindo ao mundo de Road Rash.

DICA: *cuidado com obstáculos como as correios. Desvie-os.*



DICA: *nessa tela veja quanto você ganh você consegue melhorar sua moto.*



DICA: *sempre pegue esses símbolos de dinheiro para ganhar uma grana extra no fim da corrida.*

DICA: *escolha aqui sua corrida: pegue as mais fáceis para pegar as manhas e conseguir juntar uma grana.*

DICA: *o importante no game é chegar o mais bem colocado pegando toda grana extra que encontrar pelo caminho. Só conseguirá melhorar sua moto e seg*

DICA: *quando tiver subindo a escada no meio da corrida tente não atropelar ninguém, senão você ira ser desqualificado da corrida.*

DICA: *para não ser pego pela polícia bastante na guarda até ele se afastar ele voltar bata nele novamente até el*

DICA: *tente não passar na areia para não perder muita velocidade e ser ultrapassado por todos.*

Road Rash Jailbreak

Eletronic arts/DSI
Corrida/Ação
1 jogador

8.5

Controle 9.0

Os controles são bem fáceis de serem aprendidos e executados. Não tem como errar.

Diversão 9.0

A mistura de corrida e porrada funciona até hoje. Pura adrenalina.

Gráfico 7.0

Os gráficos são meio fracos, sem graça. Mas não tira o brilho do jogo.

Som 9.0

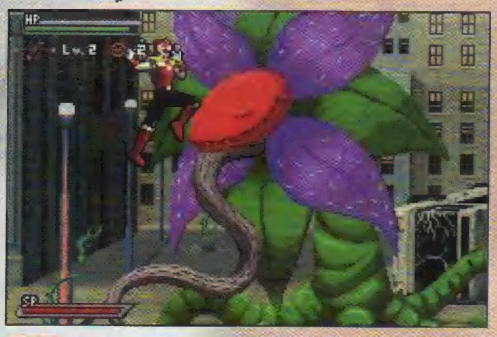
Os sons, bem legais, combinam perfeitamente com o jogo. A trilha é de arrasar.

Dificuldade Grande! - Por Kamikaze

A dificuldade do jogo é bem grande e é preciso fazer muitas corridas para conseguir juntar grana suficiente. Pé no saco!

Por Baby Betinho

Aí vem um jogo bem diferente dos antigos Power Rangers. A novidade vai desanimar a alguns fãs: não se pode jogar com os antigos heróis. Somente há a possibilidade de escolher entre três equipes diferentes. Outra atração do game é poder lutar com os Zords da sua equipe contra os do inimigo. São muitos golpes da hora e, no final, ainda tem um movimento de finalização, como na série. Fora dos Zords, o jogo é do tipo prossiga, dê porrada, avance novamente, numa esquema manjado de jogos de GBA. O som do jogo é bacana, estilo rock, que combina com a ação do jogo. Os gráficos não foram tão bem trabalhados, mas o conjunto da obra até que ficou razoável. O objetivo do jogo é manter a paz, eterna missão dos super-heróis, aniquilando todos os robôs tanto na forma normal como em sua forma gigante, mais conhecida como Zords. Quem curte Power Rangers não vai perder esse lançamento.



DICA: *para matar esse sub-chefe bata na parte verde até que fiquer marrom. Depois, suba em cima dessa parte e atinja sua cabeça até a folha roxa sumir. Repita isso até as quatro folhas sumirem.*

DICA: *quando estiver lutando com Cheebo ataque quando puder e defenda seus golpes.*

Power Rangers: Ninja Storm

Midway Games Inc.
Luta
1 jogador

7.3

Controle 8.0

Os controles são um pouco difíceis de serem feitos, principalmente nas lutas com os Zords.

Diversão 7.0

Em meio a um esquema de jogo manjado, a diversão fica por conta das maneiras de como você pode detonar os inimigos.

Gráfico 6.0

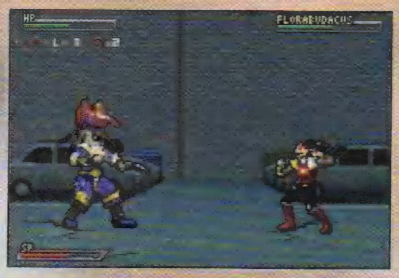
Os gráficos realmente pecaram bastante. O visual do game está abaixo do esperado.

Som 8.0

Ao contrário dos gráficos, o som é bastante agradável. Tem um tema para cada situação muito bem feitos.

Cadê os Antigos! - *Por Kamikaze*

Tudo bem, os Power Rangers novos são legais mas bem que poderiam ter mantido os antigos também. Mancada.



DICA: *para matar esse chefe a melhor coisa a se fazer e atacar e depois se defender. Seu o golpe de fogo tira muita energia.*

DICA: *tome muito cuidado com esse inimigo. Quando ele estiver escorregando na sua direção, pule e espere que ele fique de pé para matá-lo.*

DICA: *para conseguir atacar o inimigo na luta com os Zords faça o seguinte: quando aparecer a letra B do lado esquerdo.significa que deve apertar o botão B e o direcional para esquerda. .*

DICA: *sempre estoure as caixinhas para pegar itens e, assim, melhorar sua arma principal.*

DICA: *ente desviar desses socos de ferro; não tente se defender, não há como. Esse ataque é muito potente.*

DICA: *quando Terramole te desafiar espere que ele vá para debaixo da terra. Pule quando ele vier em sua direção, deixe-o sair da terra e bata bastante nele.*

PLAYSTATION 2
XBOX
GAMECUBE

THE SIMSPONS: HIT & RUN

Várias dicas
Na menu de Options segure L + R (GameCube e XBox) ou L1 + R1 (PlayStation 2).

Efeito	GC / XBox	PS 2
Destrua veículos com um golpe	Y,Y,X,X	△,△,□,□
Carros mais rápidos	X,X,X,X	□,□,□,□
Carros mais rápidos ainda	Y,Y,Y,Y	△,△,△,△
Energia infinita dos carros	Y,A,Y,A	△,X,△,X
Pressione o botão de buzina para saltar	X,X,X,Y	□,□,□,△
Mais ângulos de câmera	B,B,B,A	○,○,○,X
Modo Grid	B,A,B,Y	○,X,○,△
Todos os carros-prêmio	A,B,A,B	X,○,X,○
Créditos	A,X,X,Y	X,□,□,△
Mostrar velocímetro	Y,Y,B,X	△,△,○,□
Red Brick Car	B,B,Y,X	○,○,△,□
Modo Tripping	Y,B,Y,B	△,○,△,○
Modo Night Time	A,A,A,A	X,X,X,X

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Manobras especiais
Colete as 25 medalhas de cada fase para liberar um movimento especial. Cada personagem tem três movimentos no total.

FREEDOM FIGHTERS

Fase bônus
Termine o jogo para liberar a fase Liberty Island.

Vários códigos
Insira os comandos durante o jogo. Use o mesmo código para desabilitar o efeito.

Efeito	Código Cube	Código PS2	Código Xbox
Ressurreição	-	-	↑, ↓, Preto, Branco
Submetralhadora e itens	Y,A, B, X,Y, R	△,X,□,○,△,↑	Y,A, X, B,Y, ↑
Sniper e itens	Y,A, B, X,Y,→	△,X,□,○,△,→	Y,A, X, B,Y,→
Lança-foguete e itens	Y,A, B, X,Y, Left	△,X,□,○,△,←	Y,A, X, B,Y,←
Metralhadora e itens	Y,A, B, X,Y,↓	△,X,□,○,△,↓	Y,A, X, B,Y,↓
Espingarda e itens	Y,A, B, X, X, R	△,X,□,○,○,↑	Y,A, X, B, B,↑
Nail Gun	Y,A, B, X,A,←	△,X,□,○,X,←	Y,A, X, B,A,←
Munição ilimitada	Y,A, B, X,A,→	△,X,□,○,X,→	Y,A, X, B,A,→
Circular pelos pontos criados	Y,A, B, X,A, R	△,X,□,○,X,↑	Y,A, X, B,A,↑
Carisma máximo	Y,A, B, X,A,↓	△,X,□,○,X,↓	Y,A, X, B,A,↓
Invisibilidade	Y,A, B, X, X,←	△,X,□,○,○,←	Y,A, X, B, B,←
Slow motion	Y,A, B, X, X,→	△,X,□,○,○,→	Y,A, X, B, B,→
Movimentos rápidos	Y,A, B, X, X,↓	△,X,□,○,○,↓	Y,A, X, B, B,↓
Flymo ragdolls	Y,A, B, X, B, R	△,X,□,○,□,↑	Y,A, X, B, X,↑
Invencibilidade (versão européia)	Y,A, B, X, B,→	△,X,□,○,□,→	Y,A, X, B, X,→

BARBARIAN

Roupa alternativa
Coloque o cursor em um personagem e aperte R (R1 no Play 2) para selecioná-lo.

Mexa o "Loading"
Quando a tela de loading com caveira aparecer use o controle analógico esquedo para mexer a caveira. O analógico direito (analógico C no Cube) move a palavra "Loading".

XGRA

Consiga Templar
Termine o modo Season chegando em primeiro lugar em todas as corridas e realizando os objetivos.

PLAYSTATION 2
XBOX

CABELA'S DEER HUNT: 2004 SEASON

Libere armas
Vença por duas temporadas todas as fases. Cada fase libera uma arma diferente.

Libere Johanna
Termine o jogo na dific
Easy.

Visão de raio-X e as armas.
Termine o jogo.

XBOX
GAMECUBE

AQUAMAN

Libere Aquaman clássico
Termine o jogo no modo Easy.

Tempest e Black Manta
Termine o jogo no Easy usando o Aquaman clássico.

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Vários códigos
Coloque os seguintes códigos na tela de Passwords. Tiger di
yeah!" se a dica entrar. Respeite maiúsculas e minúsculas.

Password	Efeito
THEKITCHENSINK	Todas as pistas e golfistas
ALLTHETRACKS	Todas as pistas
CANYOUPICKONE	Todos os golfistas
4REDSHIRTS	Sunday Tiger
ACEINTHEHOLE	Ace Andrews
DISCOKING	Dominic "The Don" Don
SHORTGAME	Solita Lopez
DWILBY	Hamish "Mulligan" McGre
EMERALDCHAMP	Takeharu "Tsunami" Moto
BEVERLYHILLS	Val Summers
THENEWLEFTY	"Yosh" Tanigawa
CEDDYBEAR	Cedric the Entertainer
DTBROWN	'town Brown
EDDIE	Edwin "Pops" Masterson
ERUPTION	Moa "Big Mo" Ta'a Vatu
ICYONE	Erica Ice
DISCOKING	Dominic "The Don" Don
TRAVELER	Natalie Gulbis
SHORTGAME	Solita Lopez
sherwood target	Abre Sherwood Targets

Mais dinheiro
Use um Memory Card com um save de Tiger Woods PGA T
para ganhar 50 mil quando começar um novo personagem.

PLAYSTATION 2

BATMAN: RISE OF SIN TZU

Vários códigos
Use os códigos durante a pausa e pressionado os botões L
R1 + R2.

Efeito	Código
Energia infinita	↑,→,↓,←,↑,←,↓
Medidor de combo infinito	←,→,↑,↓,→,←,↓
Todos os upgrades	↑,↑,←,←,→,→,↓
Todos os bônus	↓,↑,↓,↑,←,→,←
Dificuldade Dark Knight	↓,←,→,↑,↑,→,←

HUNTER: THE RECKONING - WAYWARD

Várias dicas

Realize as missões para conseguir os troféus e poder usar as dicas, isto é, é necessário terminar o jogo uma vez, pelo menos, além de realizar os objetivos.

Dica	Troféu	Objetivo	Comando
Liberar dicas	Nephrack	Derrote Nephrack	○, □, △, X, L1, L1, ←, ←
Melhorar Edges	-	Termine o jogo	L1, L1, ○, ○, ↓, ↓, ↑, ↓
Vida máxima	Pit Fighter	Derrote todos os inimigos da fase Downtown usando somente a arma branca normal e termine a fase	△, △, ○, ○, □, L1, □, R1
Munição ilimitada	Rogue Hunter	Derrote Rogue Hunter	X, △, ○, □, △, ↑, ↓, ↓
(Des)ligar geração de monstros	-	Derrote Werewolf	□, □, ○, ○, △, L1, L1
Munição máxima	Gun	Derrote todos os inimigos da fase Downtown usando somente a arma de fogo normal e termine a fase	→, →, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓
Liberar monstros nível Hard	Team Up	Termine o game no modo de dois jogadores	□, □, △, □, L2, L2, ↑, ↓
Todas as armas	Looter	Pegue todas as peças de prata	
Superdanos com a arma branca	The Machine	Derrote Machine	↓, ↓, R1, R1, ↑, X, ↑, ○
Vida infinita	Warrior	Derrote todos inimigos da Midtown	→, →, →, X, ↑, △, ↑, □
Edges sem usar energia	Life Saver	Resgate todos os prisioneiros da fase Hospital Lower Level	L2, ↑, X, ↑, □, ↓, ↓
-	Chaingun	Reúna a Chaingun	-
-	Lançador de granada	Reúna o lançador de granada	-
-	Deserter	Na fase Lower Level deixe para trás os inocentes	-

Liberar modelos

Liberte modelos atingindo os objetivos e assim poderá vê-los no Entertainment Center.

Modelo	Objetivo
Emm	Resgate-a
Joshua	Resgate-o
Le Roi	Resgate-o
Devin	Vença-o
The Werewolf	Vença-o
The Machine	Vença-o
The Witch	Vença-a
Nephrack	Vença-o
Carpenter	Termine o jogo no modo Nightmare
Rot Hand	Mate 25 Rot Hands
Rot Mate 199 Rots	
Prison Guard Rot	Mate 20 Prison Guard Rots
Flamethrower Rot	Mate 8 Flamethrower Rots
Gargoyle	Mate 10 Gargoyles
Hanged Spirit	Mate 7 Hanged Spirits
Mourner	Mate 40 Mourners
Aileron	Mate 75 Ailerons
Cultist	Mate 20 Cultists
War Ghoul	Mate 2 War Ghouls
Machine Monster	Mate 20 Machine Monsters
Samantha	Libere 8 modelos
Father Esteban	Libere 12 modelos
Kassandra	Libere 18 modelos

Modo Nightmare

Termine o jogo para liberar o modo Nightmare.

Jogue como Carpenter

Termine o jogo no modo Nightmare.

Jogue como Devin

Termine o jogo.

DANCE DANCE REVOLUTION MAX 2: 7TH MIX

Fase Extra

Consiga um rank "AA" na fase final no modo Heavy.

Fase MaxX Unlimited

Vença a fase Extra.

Fase Extra 2

Vença o MaxX Unlimited com rank "AA" com velocidade 1.5, reverse scroll, modo dark and modo pressure. Ou consiga um rank "AAA" rank na fase final no modo Heavy.

Fase Paranoia Survivor

Consiga um rank "AA" em qualquer música antes da fase final.

Modo sem fim

Libere todas as músicas no menu.

Todos os bônus de DDR Max

COloque um Memory Card com um save de Dance Dance Revolution Max: 6th Mix. Entre em Options, depois em Memory Card e em Support.

BOMBASTIC

Modo Classic

Consiga um high score no modo Quest ou Trial.

Challenge #1

Use a password BbrMjXSbnB3.

Modo Theatre

Termine o modo Quest.

Modo Time Attack Mode e segundo Quest Mode

Consiga Perfect em todas as fases no modo Quest.

Modo Advanced

Termine o modo Quest.

LETHAL SKIES II

Munição ilimitada e todos os mísseis

Durante o jogo, antes de decolar, digite R1, R1, L2, R2, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

STARSKY AND HUTCH

Código-mestre
Coloque VADKRAM como seu nome para liberar todos os bônus.

Todos os carros
No menu principal digite L1, R1, L2, R2, X, ○, △, X, □.

Mais carros
Entre com os seguintes códigos durante o jogo.

Carro	Código
Carro invisível	↑, →, ↓, ←, L3, ←, →, ←
Carro engraçado	↑, x, ↓, △, ←, ○, →, □
Low Rider	↑, ↑, ↓, ↓, x, ○, △, □
Caminhão	L1, L1, ←, →, L3, L3, L3, L3

Mais códigos
Entre com os seguintes códigos durante o jogo.

Efeito	Código
Câmera Trike	↑, ↑, →, →, R1, R2, L1, L2.
Nota: você não poderá coletar medalhas com este código acionado.	
Cabeção	△, □, X, ○, ○, X, □, △
Visão psicodélica	L1, L2, R1, R2, ←, ←, ↑, ↑
Visão baixa	↑, ↑, ←, ←, R1, R2, L1, L2

GAMECUBE

WWE WRESTLEMANIA X9

Dinheiro fácil
Consiga 5 mil por terminar todo o Tutorial. Mas não pode pular nenhum deles.

Todos os personagens
Vença todos os objetivos para ter acesso a todos personagens.

Libere Parking Lot
Termine o Parking Lot (estacionamento) no modo Revenge.

Libere os guarda-costas de Vince
Termine as missões que os guarda-costas de Vince participam no modo Revenge. São 20 os guarda-costas.

Libere Construction Site
Vença todos os objetivos da Construction Site (área de construção) no modo Revenge.

Libere Harbor
Termine o Harbor (porto) no modo Revenge.

Libere Shopping Mall
Termine o Shopping Mall (shopping) no modo Revenge.

Libere Warehouse
Termine o Warehouse (depósito) no modo Revenge.

Libere Harbor
Termine o Harbor (porto) no modo Revenge.

Libere os movimentos secretos
Termine o modo Revenge para liberar movimentos para o Create a Superstar.

VIEWTIFUL JOE

Várias dicas
Realize os objetivos para liberar os efeitos.

Efeito	Como fazer
Modo V Rated	Termine o jogo no modo Adult.
Modo Ultra V Rated	Termine o jogo no modo V Rated.
Video Viewtiful World	Termine o jogo no modo Kids.
Super VFX ilimitado	Termine o jogo com rank Rainbow V em todas as fases. Selecione um personagem e aperte Z
Sylvia	Termine o jogo no modo Adult.
Captain Blue	Termine o jogo no modo Ultra V Rated.
Alastor	Termine o jogo no modo V Rated.

GAMEBOY ADVANCE

POWER RANGERS: NINJA STORM

Great Level
Use a password GG5

Tofas as fases
Use a password GG6

Invencibilidade
Use a password GG2

BOKTAI

Dark Lens
Termine o jogo para ganhar a Dark Lens.

Dark Frame
Termine o jogo duas vezes para ganhar a Dark Frame

Dark Battery
Depois de ganhar a Dark Frame, termine o jogo na dificuldade Hard.

Dark Gun
Combine a Dark Lens, Dark Frame e a Dark Battery.

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Digite as senhas para ir à fase correspondente.

Fase	Password
1	Cvzx2JLk
2	tDKLS60b
3	s60dmgl0
4	BRTv4BDc
5	sFJHRv1P
6	sFMv8sxM
7	B69CMLNm
8	tjsFTnsH
9	tjsFZjnC
10	B6CSpBDc
11	ZPVqCtxL
12	Fjq0VRTs
13	s6FX2GLm

MEGA MAN ZERO 2

Dificuldade Hard
Termine o jogo. Na tela-título coloque o cursor em "New Game" e segure L + A. Um som confirma a dica.

Galeria
Termine o jogo na dificuldade Hard. Na tela-título coloque o cursor em "New Game" e segure Select + L + A. Um som confirma a dica.

Armaduras alternativas
Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade. Aperte Start e pressione L ou R até aparecer um menu com o capacete de Zero de outra cor. Há armaduras rosa, preta ou vermelha.

XBOX

DUNGEONS AND DRAGONS HERO

Modo Cheat
Segure L e aperte A + Y durante o jogo para fazer aparecer entrada de código. Você pode usar um código novamente q registrado no "Accept".

Dificuldade Nightmare
Termine o jogo na dificuldade Normal.

Códigos do Cheat

Efeito	Código
Ver créditos	CREDITS ou
Ver arte	CONCEPTS
Invencibilidade	PELOR
Dificuldade Nightmare	MPS LABS
Mystical Will ilimitado	OBADHAI
Mais 10 mil de experiência	DSP633
Mais 500 mil de ouro	KNE637
Dexterity incrementado em 10	YAN ou ZXE
Constitution incrementado em 10	N STINE
10 Anti-Venom	SPINRAD
10 Berserk Brew	THOMAS
10 Fash Freeze	ESKO
10 Fire Bomb	WEBER
10 Fire Flask	BROPHY
10 Firey Oil	EHOFF
10 Globe Potion	WRIGHT
10 Insect Plague	DERISO
10 Keys	KEIDEL
10 Keys	SNODGRASS
10 Large Healing Potions	THOMPSON
10 Large Will Potions	GEE
10 Medium Potions of Will	LU
10 Potions of Haste	UHL
10 Pyrokins	SMITH
10 Rod of Destruction	AUSTIN
10 Rod of Fire	DELUCIA
10 Rod of Miracles	JARMAN
10 Rod of Missiles	MILLER
10 Rod of Reflection	WHITTAKE
10 Rod of Shadows	DINOLT
10 Thrown Axe of Ruin	RAMERO
10 Thrown Daggers of Stunning	BELL
10 Thrown Daggers	MOREL
10 Thrown Halcyon Hammer	PRASAD
10 Thrown Hammer	BRATHWAI
10 Thrown Viper Axe	FRAZIER
10 Thrown Viper Axe	HOWARD
10 Thunderstone	ELSON
10 Tome of Lessons	PAQUIN
10 Tome of the Apprentice	BILGER
10 Tome of the Teacher	MEFFORD
10 Tomes of the Master	SPANBURG
10 Warp Stones	HOPPENST
10 Holy Water	CRAWLEY
Desativar todos os códigos	UNBUFF

FREESTYLE METAL X

Várias dicas
Insira os código respeitando letras maiúsculas e minúscul

Efeito	Código
Todos os pilotos e motos	dudemaster

Todas as partes da moto	garageking
Todos os macacões	johnnye
Todas as fases e eventos	universe
Todos as manobras	fleximan
$1 milhão	sugardaddy
Todas as fotos e pôsteres no Gallery	seeall
Todas as músicas	hearall
Todos os demos	watchall

NBA JAM 2004

Modo Cheat

Use os botões para mudar os painéis na tela antes do jogo. Na tabela, onde está escrito 0, trata-se da bola de basquete; 1 é o troféu; 2, o logo de NBA Jam e o 3 é o logo da NBA. Depois pressione o direcional para o lado indicado.

Efeito	Código
Disponível desde o início	
Modo Tournament	1-1-1 ↓
Child's Play no modo Exhibition	1-1-1 ←
Modo Challenging	1-1-1 ↑
Mostra porcentagem de acerto	1-0-0 ↓
Sem Replays	1-0-0 ↑
Sem Fire	1-0-0 ←
ABA Ball	0-2-0
Disponível depois de compra	
Cabeção	2-0-0 →
Beach Ball	2-0-1 ↑
Cesto de corrente	2-0-1 ↓
Ginásio Iguana	0-1-0 ↑
Arena Retro Celtic	0-1-0 ↓
Arena Retro Lakers	0-1-0 ←
Arena Retro Bulls	0-1-0 →
Praia de Veneza	0-1-1 ↓
Parque Rucker	0-1-1 ←
Telhado Acclaim	0-1-1 up
Sem 2-Pointers	1-2-2 UP
Sem 3-Pointers	1-2-2 ↓
Sem Goaltending	1-2-2 →
Hotspots constante	3-1-2 ↑
Sem Hotspots	3-1-2 ↓
Modo Super Thug	3-1-2 →
Shot Clock rápido	2-1-0 ↑
Sem Shot Clock	2-1-0 ↓
Relógio lento	2-1-0 ←
Relógio rápido	2-1-0 →
Sempre com Fire	3-1-3 UP
Fire fácil	3-1-3 ↓
Jogo rápido	3-1-3 ←
Turbo ilimitado	3-1-3 →
Melhorar time	0-0-0 UP
Melhorar time: 3 pontos	2-2-2 ↑
Melhorar time: enterrada	2-2-2 ↓
Melhorar time: bloqueio	2-2-2 ←
Melhorar time: drible	2-2-2 →
Melhorar time: rebote	2-3-2 UP
Melhorar time: força	2-3-2 ↓
Melhorar time: velocidade	2-3-2 ←
Melhorar time: roubada	2-3-2 →
Extra cabeção	2-0-0 up
Pés grandes	2-0-0 ↓
Cabecinha	2-0-0 ←
Time gigante	0-0-1 ↑
Time pequeno	0-0-1 ↓
Movimento pré anos 70	3-0-0 ↑
Movimento anos 70	3-0-0 ↓
Movimento anos 80	3-0-0 ←
Locutor pré anos 70	0-3-0 ↑
Locutor anos 70	0-3-0 ↓
Locutor anos 80	0-3-0 ←
Locutor anos 90	0-3-0 →
Filtro pré anos 70	0-0-3 ↑
Filtro anos 70	0-0-3 ←
Filtro anos 80	0-0-3 →
Estilo pré anos 70	3-3-3 ↑
Estilo anos 70	3-3-3 ↓
Estilo anos 80	3-3-3 →

OTOGI: MYTH OF DEMONS

Modo Second Play

Termine o jogo uma vez e terá direito a acessar o Second Play onde herdará as armas, estatísticas e a habilidade de destruir objetos fortes com o ataque do botão B.

Armas, itens e magias

Arma	Como consegui-la
Rune Scimitars	Na fase 3 (Mountain Gates) faça um combo de 20 hits
Dragon Staff	Termine a fase 5 (Palace of Gold) em menos de 3min20
Dragon Point	Na fase 7 (Restless Sea) mate 30 inimigos
Butterfly Staff	Na fase 10 (Green Cave) mate as plantas na esquerda perto do início. Atrás há uma passagem que leva até a arma
Punisher	Na fase 6 (A Clouded Moon) olhe para a base da colina onde se encontra o chefe. Olhe para a direita.
Jaws of Mountain	Na fase 11 (Spirit Wood) vá para o caminho da direita e atravesse a ponte
Skylarks	Termine a fase 14 em menos de 2 minutos
Holy Staff	Termine a fase 15 (Sea of Fire) em menos de 2min47
Odre's Horn	Na fase 18 (Darkfire Cave) vença o Blaze Ogre perto do início
Staff of Duality	Na fase 24 (Forest of Wind) olhe para a passagem no toco de árvore. A arma está do outro lado
Sword of Voracity	Na fase 26 (Valley of Prayer) mate 60 inimigos
Orchid Malevolence	Meta a Hydra na fase 25
Moonlight Sword	Libere todas as almas nas primeiras 28 fases
Item	Como consegui-lo
Needle of Fury	Termine a fase 6 (Clouded Moon) em menos de 1 minuto
Sutra of Aggression	Na fase 9 (Floating Tower) vença Kudara
Providence Mirror	Encontra-se no fim da fase 16 (A Chilled Moon) atrás dos arcos vermelhos. Vá para trás dos arcos, desça o vão e olhe o espelho
Prayer Beads	Termine a fase 16 (A Chilled Moon) em menos de 1min10
Magia	Como consegui-la
Soryu nível 1	Na fase 2 um dos Staff Ravens deixa cair quando derrotados
Soryu nível 3	Termine a fase 19 (Golem's Ravine) em menos de 2 minutos
Suzaku nível 2	Olhe para o topo do penhasco perto do portão no início da fase 17 (Eternal Night)
Suzaku nível 3	Termine a fase 22 (Lair of Fire) em menos de 1min39
Byakko nível 1	Na fase 4 (Ancient Capital) olhe na parede no final do corredor inicial
Byakko nível 3	Termine a fase 20 (Inner Sanctum) em menos de 1min39
Genbu nível 2	Na fase 15 (Sea of Fire) olhe num dos caldeirões nos penhascos perto das colunas
Genbu nível 3	Termine a fase 23 (Canyon of Death) em menos de 1min39

STARSKY AND HUTCH

Libere tudo

Entre como VADKRAM como nome no Profile.

NASCAR THUNDER 2004

Todas as seqüências CG

Selecione Features no menu principal e depois, Create-a-Car. Entre Seymore Cameos como seu nome.

Liberar Dale Earnhardt

Vença o Daytona 500 com Kevin Harvick (carro 29).

Corrida All Star

Chegue ao Level 16 com seu EA Bio.

Bud Shootout

Chegue ao Level 18 com seu EA Bio.

WWF RAW 2

Lutador surpresa

No menu principal pressione L e, sem soltá-lo, digite B, B, Y, X, X, Y, Y, A.

DINO CRISIS 3

Jogue Sonya Express

Termine o jogo na dificuldade Normal ou Hard. Nesse modo Sonya está com roupa de garçonete e anda mais rápido.

Consiga Wheel of Fortune

Termine o jogo na dificuldade Hard. Nesse modo, Patrick tem outra roupa e a arma dele é aleatória.

PC

BLOODRAYNE

Várias dicas

Vá para a tela de Options e, depois, em Cheat. Faça as letras ficarem combinadas como na tabela abaixo para acionar as dicas.

Desmembramento	INSANEGIBSMODEGOOD
Encher Bloodlust	ANGRYXXXINSANEHOOKER
Congelar inimigos	DONTFARTONOSCAR
Invencibilidade	TRIASSASSINDONTDIE
Modo Juggy	JUGGYDANCESQUAD
Vida máxima	LAMEYANKEEDONTFEED
Mostrar armas	SHOWMEMYWEAPONS
Fator tempo	NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE

ANARCHY ONLINE

Várias dicas

Durante o jogo pressione:

F1: marcar a si mesmo;
F2 a F6: marcar os companheiros;
Ctrl + Alt + F: mostrar taxa de quadros;
Ctrl + Alt + Shift + F9: mandar relatório de bug;
TAB: marcar os inimigos;
Ctrl + Tab: marcar os companheiros;
F12: salvar tela no diretório "/funcom/anarchy online/screenshots";
T: mostrar informações do alvo.o

HOT ROD: AMERICAN STREET DRAG

Várias dicas

Crie um novo jogador usando os seguintes nomes:

SheBeast: carro She Beast;
Brain: carro Brain;
MOISDNE: carros e dinheiro;
Reptomicus: carro Repto;
Invader: carro Invader.

Melhor carro

Vá para Sumpter Town e fale com o chefe na estação. Saia e pressione T. O Hot Rod estará disponível.

HOMEWORLD 2

Escolha o dinheiro inicial

Ache o arquivo "persistX.lua", onde X é número da missão, no diretório "C:\Games\Homeworld2\Bin\profiles\profileX\Campaign\Campaign name\". Abra o arquivo no Bloco de Notas e encontre a linha "RUs = X". Coloque no lugar X a quantidade de dinheiro que vai querer na missão. A linha é sempre a última do arquivo. Deve-se recomeçar a fase para que o truque funcione.

Todas as missões

Ache o arquivo "playercfg.lua", onde X é número da missão, no diretório "C:\Games\Homeworld2\Bin\Profiles\Profile1". Abra o arquivo no Bloco de Notas e encontre a linha "maxmission = X". Coloque 15 no lugar do X e terá completado todas as missões.

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Várias dicas

Acione os "Cheats" durante o jogo pressionado a tecla ~ e digitando o código "devmapall". Ago os códigos abaixo:

Código	Efeito
god	Modo god
undying	Modo Dead
noclip	Modo No Clipping
notarget	Inimigos o ignoram
give all	Todas as armas/armor no máximo
give health	100% de energia
give armor	100% de Armor
give ammo	100% de munição
give inventory	Itens no máximo
give <nome do item>	Cria item indicado
npc kill all	Mata todos os companheiros
npc spawn <nome do companheiro>	Cria campanheiro inidicado (veja lista)
npc spawn vehicle <nome de veículo>	Cria veículo indicado (veja lista)
d_npc freeze 1	Imobiliza todos os companheiros (coloque 0 descongelá-los)
sabercolor <1-2> <cor 1> <cor 2>	Muda cor do sabre-de-luz (veja observação)
setsaberall <1-10>	Libera habilidade de sabre-de-luz
setsaberthrow <1-3>	Configura nível de lançamento do sabre-de-l
setsaberoffense <1-3>	Configura nível de ataque do sabre-de-luz
setsaberdefense <1-3>	Configura nível de defesa do sabre-de-luz
setforceall <1-4>	Configura todas as Forças para o valor indic
setforcejump <1-3>	Configura nível de Force Jump
setforceheal <1-3>	Configura nível de Force Heal
setforcepush <1-3>	Configura nível de Force Push
setforcepull <1-3>	Configura nível de Force Pull
setforcespeed <1-3>	Configura nível de Force Speed
setforcegrip <1-3>	Configura nível de Force Grip
setforcelightning <1-3>	Configura nível de Force Lightning
saber single_<1-9>	Sabre-de-luz simples com manejo desejado
saber single_<1-9> single_<1-9>	Sabre-de-luz nas duas mãos com manejo des
saber dual_<1-5>	Sabre-de-luz duplo com manejo desejado
saber sith_sword	Sabre-de-luz Sith
g_spskill <número>	Muda nível de dificuldade. É aplicado numa n depois de um quickload (veja observação)
shaderlist	Mostra Shaders
force_heal	Usa Force Heal
thereisnospoon	Bullet Time
timescale <número>	Muda velocidade (1 é normal; 2 é velocidade velocidade pela metade)
g_saberrealisticcombat <1-20>	Liga desmembramento
playermodel <nome de modelo>	Jogar como modelo indicado
fly_xwing	Voar com a X-Wing
drive_atst	Montar a ATST
devmap <nome de mapa>	Carrega mapa com cheat acionado
map pit	Level Pit
victory	Pula fase
record <nome de arquivo>	Grava demo com nome de arquivo indicado
stoprecord	Pára gravação de demo
demo <nome de arquivo>	Reproduz demo
freeze <número>	Cpngela o game pelos segundos indicado
taunt	Faz uma provocação
echo <texto>	Mostra texto no cosnole
levelshot	Desliga HUD e grava tela
screenshot	Grava tela
centerview	Centraliza visão
kill	Suicídio
quit	Termina jogo

Lista de companheiros

Use os seguintes termos no lugar de <nome de companheiro> no código npc spawn e de <nome de modelo> em playermodel. Por exemplo: playermodel bartender ou npc spawn desann.

assassin_droid, bartender, bespincop, bespincop2, cultist, cultist_destroyer (suga Força e se auto-destrói), cultist_drain, cultist_grip, cultist_lightning , cultist_saber, cultist_saber2, cultist_saber_throw2, cultist_saber_med2, cultist_saber_med_throw2, cultist_saber_stong2, cultist_saber_strong_throw2, cultist_saber_all2, cultist_saber_all_throw2, cultistcommando, elder, elder2, galak_mech, glider, gonk, gran, gran2, granboxer, granshooter, hazardtrooper, hazardtrooperconcussion, hazardtrooperofficer, human_merc_bow, human_merc, human_merc_rep, human_merc_flc, human_merc_cnc, human_merc, human_merc_key, impcommander, imperial, impofficer, impworker, interrogator, jawa, jawa_armed (causa erro; sem jawa gun), jedi, jedif, jedi2, jedimaster, jeditrainer, jedi_random (irá criar aleatoriamente modelos jedi_), jedi_hf1, jedi_hf2, jedi_hm1, jedi_hm2, jedi_kdm1, jedi_kdm2, jedi_rm1, jedi_rm2, jedi_tf1, jedi_tf2, jedi_zf1, jedi_zf2, mark1, mark2, merchant, minemonster, mouse, nulldriver, player, prisoner, prisoner2, probe, protocol (C3PO), protocol_imp, r2d2, r2d2_imp, r5d2_npc, r5d2_imp, rebel, rebel2, reborn, rebornacrobat, rebornboss, rebornchiss, rebornfencer, rebornforceuser, rebornrodian, reborntrandoshan, rebornweequay, reborn_dual, reborn_dual2, reborn_new, reborn_new2, reborn_staff, reborn_staff2, DKothos, VKothos, RebornMaster, RebornMasterDual, RebornMasterStaff, remote, rockettrooper, rockettrooper2, RocketTrooper2Officer, RocketTrooper_ver1, rocks, rodian, Rodian2, saber_droid, saber_droid_training, saboteur, saboteurcommando, saboteurpistol, saboteursniper, sand_creature, sand_creature_fast, seeker, sentry, snowtrooper, stcommander, stofficer, stofficeralt, stormpilot, stormtrooper, StormTrooper2, swamptrooper, SwampTrooper2, Tavion, tavion_new, Tavion_scepter, Tavion_sith_sword, test, trandoshan (cores varidas), tusken, tuskensniper, ugnaught, Ugnaught2, weequay, Weequay2, Weequay3, Weequay4 (cores variadas), ragnos, luke , kyle, kyle_boss, rosh_penin, rosh_penin_noforce, rosh_dark, rosh, rancor, rancor_mutant, wampa , jedi_random , howler, shadowtrooper , ShadowTrooper2, stormtrooper, alora , alora_dual , jan, lando, boba_fett , chewie, desann , galak, lannik_racto, rax, noghri, reelo, monmothma, morgankatarn, prisoner e rebel.

Lista de veículos

Use os termos abaixo no lugar de <nome de veículo> em npc spawn vehicle. Exemplo: npc spawn vehicle lambdashuttle.

swoop, atst_vehicle, lambdashuttle, rancor_vehicle, swoop, swoop_cin, swoop_mp, swoop_mp2, swoop_red, tauntaun, template, tie-bomber, tie-bomber2, wampa_vehicle, wildtauntaun, x-wing, yt-1300, z-95

Observação sobre o código sabercolor

No código sabercolor o termo <cor 1> e <cor 2> devem ser substituído pelos termos green (verde), red (vermelho), blue (azul), yellow (amarelo), purple (roxo) ou orange (laranja).

O sabercolor 1 <cor 1> muda cor do sabre da mão direita (para quem usa dois sabres) e sabercolor 2 <cor 1> muda cor do sabre da mão esquerda. O sabercolor 1 <cor 1> <cor 2> muda cor do sabre duplo.

Observação sobre g_spskill

Os números para ser colocados no código g_spskill correspondem ao seguinte nível de dificuldade:

0 - Padawan;
1 - Jedi;
2 - Jedi Knight;
3 - Jedi Master;
Acima de 3 - dificuldade relativa ao número.

KARATE
DE COMBATE SEIWAKAI

Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional

- ✔ Musculação
- ✔ Localizada
- ✔ Glúteos
- ✔ Abdominal
- ✔ Alongamento
- ✔ Lambaeróbica
- ✔ Personal Trainer
- ✔ Ju-Jitsu Morgante
- ✔ Capoeira
- ✔ Bodyattack
- ✔ Bodybalance
- ✔ Bodycombat
- ✔ RPM
- ✔ Bodyjam
- ✔ Bodypump
- ✔ Bodystep

Nível academia

Av. Pedro Bueno, 16 - Aeroporto
Fone.: 5589-7716
São Paulo - SP

Para maiores informações:
www.nivela.com.br

gameshark

PLAYSTATION 2

HUNTER: THE RECKONING WAYWARD

Código de ativação	F450B620 FA744416
Energia / Conviction	2490B168 34F4516C
Munição infinita	2450B240 1E745726
Infinite Continues infinitos	24D0B568 16F441A8
Personagem: Carpenter	24109368 143051AC
Personagem: Devin Lucien	24109368 1430518C
Personagem: Joshua Matthews	24109368 1430513C
Liberar item de menu: Abort Mission	24D1B034 10665D0A
Liberar item de menu: Area Map	24819920 98660F9A

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER

Código de ativação	F454BE36 FA740D86
Energia máxima	25709572 953011DA
Sub-energia máxima	2411B232 93F4116F
Experiência máxima	256CCE6E D8B31A73

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Código de ativação	F450B604 BF740416
Sem danos em todos os veículos	2490B228 36B4D398
Códigos de Level 1: Completar missão 1	2450B668 14F057F8
Códigos de Level 1: Completar missão 2	2450B468 14F057F8
Códigos de Level 1: Completar missão 3	2450B768 14F057F8
Códigos de Level 1: Completar missão 4	2450B568 14F057F8
Códigos de Level 1: Completar missão 5	2410B668 147057F8
Códigos de Level 1: Completar missão 6	2410B468 147057F8
Códigos de Level 1: Completar missão 7	2410B768 147057F8
Códigos de Level 1: Completar missão bônus	2410B768 14F057F8
Códigos de Level 1: Corrida 1 completado	2410B568 147057F8
Códigos de Level 1: Corrida 2 completado	2410B668 14F057F8
Códigos de Level 1: Corrida 3 completado	2410B468 14F057F8
Códigos de Level 2: Completar missão 1	24509568 14F05758
Códigos de Level 2: Completar missão 2	24109668 14705758
Códigos de Level 2: Completar missão 3	24109468 14705758
Códigos de Level 2: Completar missão 4	24109768 14705758
Códigos de Level 2: Completar missão 5	24109568 14705758
Códigos de Level 2: Completar missão 6	24109668 14F05758
Códigos de Level 2: Completar missão 7	24109468 14F05758
Códigos de Level 2: Completar missão bônus	2450B468 14704118
Códigos de Level 2: Corrida 1 completado	24109768 14F05758
Códigos de Level 2: Corrida 2 completado	24109568 14F05758
Códigos de Level 2: Corrida 3 completado	2450B668 14704118
Códigos de Level 3: Completar missão 1	2410B768 147041A8
Códigos de Level 3: Completar missão 2	2410B568 147041A8
Códigos de Level 3: Completar missão 3	2410B668 14F041A8
Códigos de Level 3: Completar missão 4	2410B468 14F041A8
Códigos de Level 3: Completar missão 5	2410B768 14F041A8
Códigos de Level 3: Completar missão 6	2410B568 14F041A8
Códigos de Level 3: Completar missão 7	24509668 147041A8
Códigos de Level 3: Completar missão bônus	24509668 14F041A8
Códigos de Level 3: Corrida 1 completado	24509468 147041A8
Códigos de Level 3: Corrida 2 completado	24509768 147041A8
Códigos de Level 3: Corrida 3 completado	24509568 147041A8
Códigos de Level 4: Completar missão 1	24109768 14F04108
Códigos de Level 4: Completar missão 2	24109568 14F04108
Códigos de Level 4: Completar missão 3	2450B668 14704308
Códigos de Level 4: Completar missão 4	2450B468 14704308
Códigos de Level 4: Completar missão 5	2450B768 14704308
Códigos de Level 4: Completar missão 6	2450B568 14704308
Códigos de Level 4: Completar missão 7	2450B668 14F04308
Códigos de Level 4: Completar missão bônus	2410B668 14704308
Códigos de Level 4: Corrida 1 completado	2450B468 14F04308
Códigos de Level 4: Corrida 2 completado	2450B768 14F04308
Códigos de Level 4: Corrida 3 completado	2450B568 14F04308
Códigos de Level 5: Completar missão 1	24509468 14704338
Códigos de Level 5: Completar missão 2	24509768 14704338
Códigos de Level 5: Completar missão 3	24509568 14704338
Códigos de Level 5: Completar missão 4	24509668 14F04338
Códigos de Level 5: Completar missão 5	24509468 14F04338
Códigos de Level 5: Completar missão 6	24509768 14F04338
Códigos de Level 5: Completar missão 7	24509568 14F04338
Códigos de Level 5: Completar missão bônus	24109568 14704338
Códigos de Level 5: Corrida 1 completado	24109668 14704338
Códigos de Level 5: Corrida 2 completado	24109468 14704338
Códigos de Level 5: Corrida 3 completado	24109768 14704338
Códigos de Level 6: Completar missão 1	2450B668 14F05198
Códigos de Level 6: Completar missão 2	2450B468 14F05198
Códigos de Level 6: Completar missão 3	2450B768 14F05198
Códigos de Level 6: Completar missão 4	2450B568 14F05198
Códigos de Level 6: Completar missão 5	2410B668 14705198
Códigos de Level 6: Completar missão 6	2410B468 14705198
Códigos de Level 6: Completar missão 7	2410B768 14705198
Códigos de Level 6: Completar missão bônus	2410B768 14F05198
Códigos de Level 6: Corrida 1 completado	2410B568 14705198
Códigos de Level 6: Corrida 2 completado	2410B668 14F05198
Códigos de Level 6: Corrida 3 completado	2410B468 14F05198
Códigos de Level 7: Completar missão 1	24109668 14705128
Códigos de Level 7: Completar missão 2	24109468 14705128
Códigos de Level 7: Completar missão 3	24109768 14705128
Códigos de Level 7: Completar missão 4	24109568 14705128
Códigos de Level 7: Completar missão 5	24109668 14F05128
Códigos de Level 7: Completar missão 6	24109468 14F05128
Códigos de Level 7: Completar missão 7	24109768 14F05128
Códigos de Level 7: Completar missão bônus	2450B768 14705328
Códigos de Level 7: Corrida 1 completado	24109568 14F05128
Códigos de Level 7: Corrida 2 completado	2450B668 14705328
Códigos de Level 7: Corrida 3 completado	2450B468 14705328
Código de filme: Todos 44519E6E 1060577A	3942D7E1 9BABB1E0
Código de filme: Level 1	24509668
Código de filme: Level 2	2450B568
Código de filme: Level 3	24509568
Código de filme: Level 4	2410B768
Código de filme: Level 5	24109468
Código de filme: Level 6	24509468
Código de filme: Level 7	2450B668
Todos os Wasps destruídos: Toda	44519E6F
	3942D7E1
Todos os Wasps destruídos: Leve	24D0966C
Todos os Wasps destruídos: Leve	24D0B66C
Todos os Wasps destruídos: Leve	24D09560
Todos os Wasps destruídos: Leve	2490B760
Todos os Wasps destruídos: Leve	24909760
Todos os Wasps destruídos: Leve	24D09460
Todos os Wasps destruídos: Leve	24D0B460
Tdas as Gags: Level 1	2450946A
Tdas as Gags: Level 2	2450B66A
Tdas as Gags: Level 3	2410966A
Tdas as Gags: Level 4	2410B56A
Tdas as Gags: Level 5	2490976A
Tdas as Gags: Level 6	2450976A
Tdas as Gags: Level 7	2450B46A
Medidor Hit & Run Meter semp	24983788
Moedas infinitas	2443FDC6

PLAYSTATIO

THE ADVENTURES PHIX

Tempo infinito	80
Energi ainfinita	80
Vidas infinitas	80
99 cristais	80
Escudo infinito	80

GAMECUB

FREEDOM FIGHTE

Código de ativação	Z9QW-Z
	Y2V1-
	G5F7-Z
God Modifier	19XK-
	N5AR-
Munição infinita	HKCP-A
	QZNN-

Charisma máximo 9U4A-X84N-FHXWR
1WN3-DKC4-NK7MT

Nail Gun 1Q6Y-AA1P-C2M3F
591F-HJU7-C5MFW

Invisible para o inimigo
GZW2-JHNK-ZF5BF
F9BM-CHPQ-YQUD6
3FN0-W50Q-EPQJ3

Flymo Cheat PV3A-UFX6-GJW44
21GF-1J6W-D3KDH
KW7A-X672-KU809

Código de armas (use o direcional digital)

Left + B para submetralhadora
AABM-4PC9-FWE92
HZ60-2BKG-AF25F
6AF1-F4JR-PW8MG
T9PT-5NH5-96RP4
ZVQT-HF7N-7J9X7

Right + B para Sniper DBPD-JKWC-EF1DD
REFE-ZZX8-CJTH9
1T4C-W7P6-G6N6X
BDMM-KT2W-RHGM2
63WB-6EE9-2UR44

Down + B para Hgun HGFF-KP5T-FND35
W971-WTHA-AB7R4
RRA3-4G0U-EUVYZ
8M3V-8JGZ-PW7VE
2RW0-EA4P-MB5W1

Left + L para foguetes Rockets
PYTP-EUA9-ZZ38Q
QFJ3-1U86-NBZJA
5YJA-Q7MQ-3CP5H
JBHM-YPAT-W2UJA
C69R-R695-YWKVC

Right + L para espingarda
AY5P-VEK5-4EAZC
J2ZB-MDJ1-UMU0U
FUFK-TT6C-VA7U6
8J5T-00YC-H1TF9
XX9U-3PX3-EHQDQ

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Código de ativação 1GAV-A2HZ-2QCPA
AJXQ-DFYU-A6JQ6
FUGU-9JMQ-2WVXT

Energia infinita X7MT-N6M6-1U5D9
CVCW-KWB7-569BC

Vida infinita KNXC-RJBU-P0R1F
X9A7-1NBB-720PX

Para tempo de fase YR66-76HC-FVUHV
KFRE-NVFN-F6R7W

Para tempo de missão CJ8H-CP2G-UXMUC
NNXM-98D1-4R5K1

Ovo rápido 7RRN-ZDF6-HPGDT
ZCCW-ZTVJ-1UKNR
M7HB-RGME-QH0DE
BUPD-UGEV-76W4Q
VJYW-CCMJ-B6H7T

Segure L para superpulo
QQD7-C1JT-N8FXY G3FH-67F9-D0QD9
EVAF-4Y4A-FEQ1N 0DBP-QTQ1-P2PQM

Up/Down faz mostrar/esconder estatísticas
3NYW-Z4K6-G1XV2
V0G7-WE27-F8AXB
CX9M-V9H4-J2TUV
Y3X6-C3NU-NY90W
HKT0-Y408-1Z9MA

Left/Right controla neblina DJ53-5YV2-9R8ZY
6082-2B57-8N5Q8 5AAW-0E15-KJKHP
GW21-R6KW-7ZJPP 15FZ-JMEW-7847J

Códigos para slot 1 do save

Todos os ovos na Gallery
53FK-3T2U-129VY EDBZ-1PXG-YJD8B

Todos os levels normais liberados
VBFQ-TFGJ-JNFQJ 9EP4-P3D2-QXDEM

Todos os emblemas/extra levels
47V6-3EXB-KCNK7 GYG1-N0G6-F1NDH
T4Y7-4WB8-4CBP9

Liberar todos jogos GBA
X0VU-4YQM-RCXYR
CEWZ-MDBB-UPUUV

Todas as moedas de level coletadas
Q93A-85BX-FPY2J 6WGV-KN60-GCR1A

Todos os levels em rank S
5XF2-6TTU-UY1UP P1PE-MYGE-UM7ET
YTBR-0081-5MXUP R844-9B76-W2AKR
WB7M-0TPU-Q469K

Códigos para slot 2 do save

Todos os ovos na Gallery
M5AZ-99ZZ-MEBB5
60NN-BMUW-GZ26F

Todos os levels normais liberados
YXH5-BKRD-GEBDE 327J-T86H-04KTD

Todos os emblemas/extra levels
QRD4-RK2G-4JVE2
GVJC-JVWW-NFJKK
K64W-WU07-GGUVW

Liberar todos jogos GBA
FFHM-UMZD-RDZF4 AM1U-X1BR-6D224

Todas as moedas de level coletadas
ENJH-ZHYV-PHDEQ
8DQW-0AKY-RY57Z

Todos os levels em rank S
AQQ9-K859-2JXK6 DKQ8-2MHE-FV0KH
YTBR-0081-5MXUP N11G-4CQE-VCG2Y
WB7M-0TPU-Q469K

Códigos para slot 3 do save

Todos os ovos na Gallery
BFYG-35DJ-711CV 0AA5-WZX9-4557A

Todos os levels normais liberados
GFM9-KTA8-DHEYY T3TP-QEMM-7PK5B

Todos os emblemas/extra levels
WWMP-7U70-WYA08
3FFG-WHV3-6W1FQ
WR7K-8RKN-GVAQD

Liberar todos jogos GBA
JQWT-WMVX-6UK1J
CVYN-B29W-FX2RW

Todas as moedas de level coletadas
AHRK-1P3X-MGX78 7G63-Q4WN-BBEBB

Todos os levels em rank S
NGRD-RH7U-D34NR
6QTK-JDHU-F393M
YTBR-0081-5MXUP
578K-GMW6-M0VQ1
WB7M-0TPU-Q469K

THE SIMPSONS - HIT AND RUN

Códigos de ativação J5FY-9J8C-01N52
EPCB-BUX9-UERQ2

Moedas infinitas DAHZ-V3UM-TJK44
ZM57-TUN2-9B91X

Nunca no Wanted 4U7G-6M7Z-FGZ95
G4MX-5GC2-QCFM3

Todas missões e fases liberadas
YND1-WNT5-ZVDYJ
67P2-7V5E-Q8NHD
W0AG-ACFJ-4ZMQ6

Todos os carros WA4M-417X-J67R6
RNUT-ZN5C-6DQ65 HCB1-RKZC-E34X9
VQBT-QAUJ-P49CG QE0Y-6PR5-96NRN

Use apenas um de cada vez

Sem velocidade máxima
UE8Y-WD43-QX01U
T4RT-V6ZT-TG7UK

Um hit detona todos os carros
H7X5-HZWU-6N71P
ZUKD-DW31-8DHVG

Use buzina para pular VYZF-RHHC-RQ59B
FX0H-7YQ0-8EC7M

Energia infinita UVD2-N84E-84YE9
NDHC-MW74-NMNTA

Todos os Cheats ativados
RGT5-XMV7-U1433
QH5A-JT60-BXAHV

BIG MOTHA TRUCKERS

Código de ativação PGK7-G9AW-1DHCJ
R4ZX-WFG8-31PWQ

Dinheiro infinto J7A3-45XY-25D9J
GGZU-900U-6E7YB

Sem danos 1RR9-Z0VN-5NYDT
R934-KWTU-5GUCK

Upgrades máximos

Ecnomizador de combustível
NGWM-5EXT-DR8XD
9TPV-QC96-X0MMX

Freios rápidos NWXN-UZ45-540XE
EA0C-5G12-TRGP1

Carregador Turbo 2RYK-4U09-2J2A3
NWTJ-JF6H-E0XUT

Bull Bars UJZN-Z1QM-W4X5Z
CATA-R8NV-4AGRE

Buzina AZDJ-G4DM-W17R0
D3BC-1JHU-JVHW2

Tuffshocks 4CR3-31FQ-U0Y8Q
YJ1K-3N09-ZW9K9

Carcaça JCF5-8ZDW-3NXR4
YJTV-A9X7-E2H3J

Maxstore PXD1-XWCP-ZHYDE
198H-K5VN-3B39T

Spoiler 8RF8-XCWK-XX5FM
B2ET-HAFK-6U57B

FREAKY FLYERS

Código de ativação 57PE-9AVM-1Y4A8
5VAF-3VA4-4A425

Enrgia infinita T300-0C2J-NJ7UP
622K-X857-AA954

Munição infinita 6PVH-NHGW-U8BAU
1U16-J68H-UX16C

Energia infinita (todos) 199Z-6647-D8XRC
85MR-GM4P-H54H7

Ao usar os códigos a seguir, salve o jogo e desligue-os

Liberar Jukebox K5KR-V01E-859Y2
PRJW-GMWF-18V1W

Todos os personagens
7UQR-JMR6-6GDWB
ENRM-RC3K-JYPCX
KDGH-06K7-YJ130

Todas as pistas

Coyote Canyon 2Y94-8UNB-5FUJT
YTW2-BQ04-NGHC1

Thugsville FWH7-N1C6-MMTYB
CVPP-0RY1-KH45B

Cave Of Blunders EXN4-XYQY-X3ZM0
VDU3-YHR0-8V79C

Danger Island 61DQ-KP78-QHTV7
T2BR-B3K5-Q3RFP

Monster Isle 1JGE-TMW9-Q6VWF
CKG5-4MM8-UN8V8

Bombsburg G7BP-87DEX
14N5-PHKR-NNWKW

Grave Danger 5B1C-PDZK-U0E12
2F20-43P6-8HN5H

Liberar Minigames

Intestinal BHB5-U5J6-3G31P
4WEF-2NRZ-Z7CJF

Torpedo Run GBCF-E4BU-11Q99
HZD0-MQZY-GYE5N

X 62Z4-U547-94CNX
5QA0-JKJ3-7PNV9

GAMEBOY ADVANCE

DRAGON BALL Z: LEGACY OF GOKU II

GOHAN

Energia AE3E1A18 6EA19BE6
Ki BE5F3EE0 E2EDE417

PICCOLO

Energia C105501D 3BED82AA
438D76DD BF5BD1CA
Ki A9459B78 87CFB359

VEGETA

Energia EA583192 364F5C76
549D1C5A 26286F2C
Ki CB0DFE22 0E1D4840

TRUNKS

Energia 61BBC8B6 14A3A083
Ki 81AE379C 7DE31970

GOKU

Energia 3FBB673E 051FC57B
Ki 78840642 A8E9D3E9

Diversos

Todas as 25 cápsulas (deixa o jogo instável)
2A398963 4C6F7482
D00B5F61 8B20CD1E
781B58D6 6E0AA1E8
67AEA808 5F394841
9F2B77B9 F10FDE4B

ARMY MEN ADVANCE

Código de ativação 88F9FF20 62BD4E03
EBA619C7 C6296E99

Modo Camoflage E5251F95 E40FDA8F

Inimigos com mira ruim F8E643BF 724A7B8B
35C5E407 882DD7B5

Obter lança-chamas A9291647 D971EF23

Obter lança-foguetes 7BF43A99 1C510396

Granadas infinitas E347EEE0 84031088

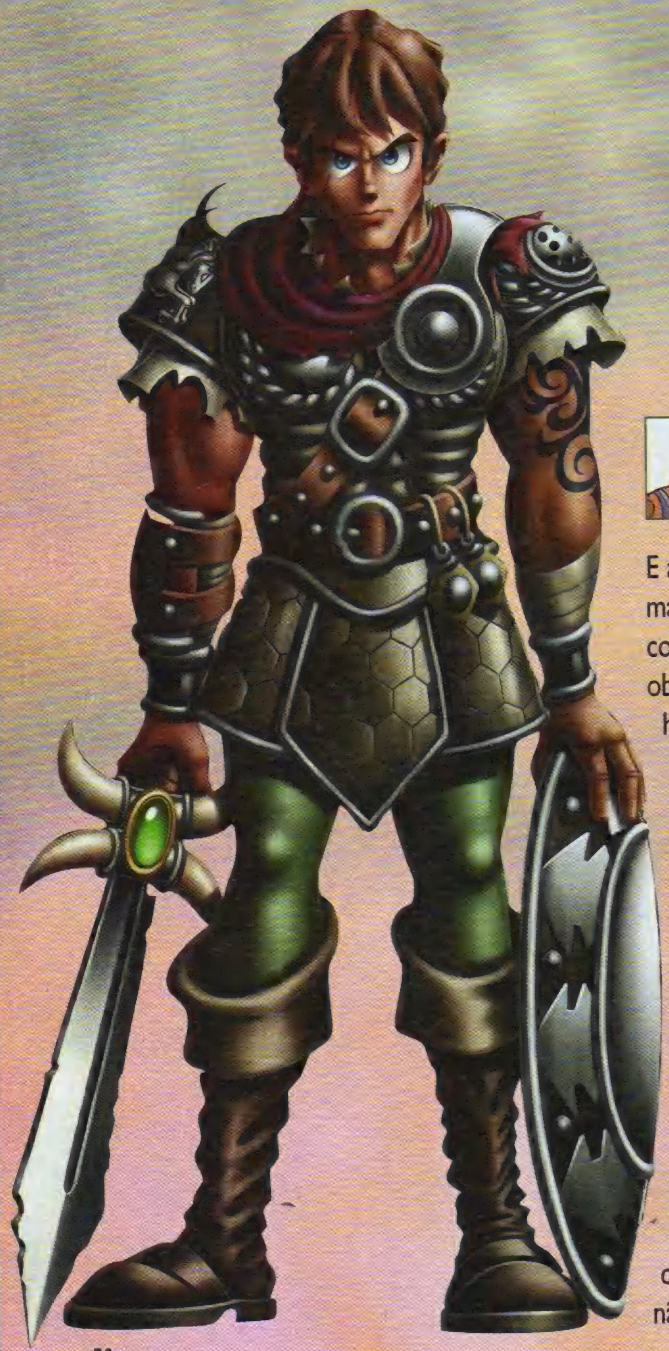
Munição infinita para metralhadora
9B2AB995 88FF5775

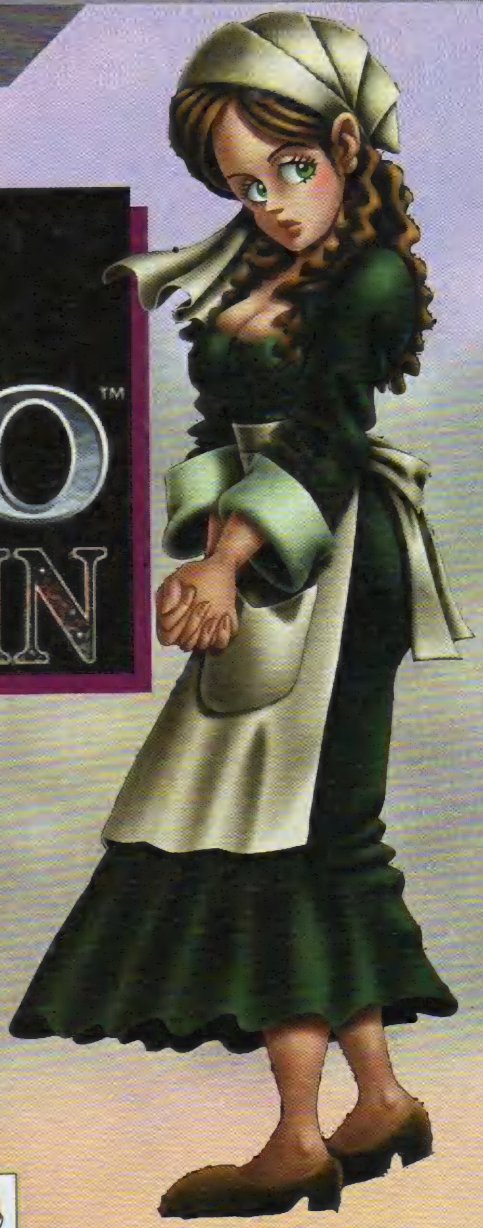
Pressione botão GS para ficar lento
78960794 27667199

Foguetes infinitos A969E10D D83285C9

Munição infinita para lança-chamas
703039AE C90B2751

MAXIMO VS ARMY OF ZIN





Maximo Vs Army of

Capcom
Ação
1 jogador - M Card

8

Controle

Muito bom, fácil de executar
comando, tanto com a espada
com o martelo.

Diversão

A diverão é garantida. Os rob
devem ter sido feitos com mu
criatividade, são surpreendent

Gráfico

Sendo elaborados pela Capco
para imaginar como são bons,
caprichados, coloridos e mais.

Som

São diferentes em cada fase, m
assim, toca-se muitas vezes a
música na mesma fase.

Muitos montros? - Por Bab

Não dá para ser mais ágil? Sã
monstros em cada fase e per
muito tempo em cada um de
que não dava para agilizar?

Por Lord Mathias

E aí vem mais um jogo de muitas espadadas e marteladas. **Maximo** tem sua continuação para Ps2 com muitos monstros para serem destruidos. O objetivo do game é evitar que Bane consiga destruir a humanidade e encher o planeta terra de robôs terrestres e voadores. Maximo tem uma grande ajuda de seu companheiro imortal Grim que, além de não levar nenhum golpe, tem ataques fortes e bem efecientes. Os gráficos foram muito bem feitos e realmente esse é um ponto marcante do jogo. Os sons são bons, embora poderiam ter sido um pouco mais variados. Foram incluídas muitas habilidades na espada e no martelo. A arma legal para ser usada desde o começo é a espada, pois com ela você consegue atingir um número de inimigos bem maior e também deixa você mais rápido, pois é leve. Com o martelo você fica mais lento, ele é pesado e tem que ser levado com as duas mãos, em compesação, é mais forte. Contudo, não deixem de jogar, pois ele é demais!

FASE 1

*01 - No começo da primeir
estoure a placa como uma
e um monte de moedas sai*

*02 - Assim que passar pela
à direita e abra o baú*

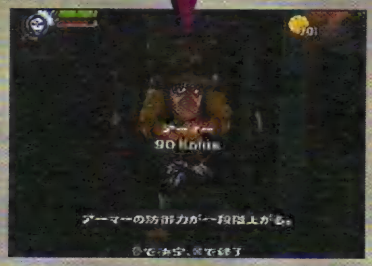
*03 - Entre pela porta da c
estourada, suba em cima d
dê um pulo duplo para fre
pegar um saquinho de moe*

04 - Vire à direita e estoure a parte da parede de madeira e ache um baú. Não se preocupe com ele agora

05 - Mate esses três robos e fale com as pessoas para pegar a chave daquele baú que você achou lá atrás

06 - Após salvar a mocinha do monstro-máquina entre na casa dela e mate o coelho

07/08 - Mate o inimigo, depois mate o monstro que está correndo atrás de um inocente e pegue a chave dourada para o cadeado. Cuidado quando estiver indo para o portão: um monstro sairá e irá te atacar de surpresa



9/10 - Fale com o vendedor de itens e shorts se quiser e compre item para melhorar seu sangue

11 - Entre na pasagem nessa parede e pegue dois sacos de moeda

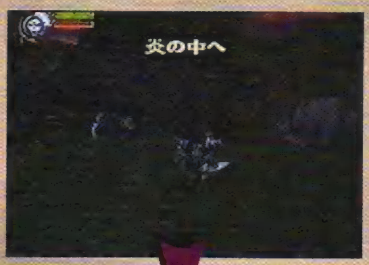
12 - Após falar com o mercador, vire à direita, salve a mocinha e siga em frente. Passe por trás da casa e ache um lugar com um coelho, mate-o e pule no meio da grama. Encontre três baús secretos

13/14 - Quando a ponte quebrar salve a mocinha. Na água vá em direção a roda e suba na pedra, depois na roda e pegue o baú. Volte pela água e fique pulando perto das pedras para achar um baú secreto

15 - Mate o robô e fale com o inocente para pegar a chave do baú na plataforma da casinha. Dê um pulo duplo para alcançá-lo

16 - Mate os robôs gigantes e pegue a chave para o portão de saída da fase

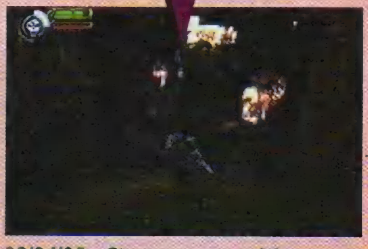
FASE 2



17/18 - Mate o robô e fale com o guarda, ele é o mercador das armas. Compre uma espada e aperte o select, para aprender a usar a habilidade que você comprou

19/20/21 - Mate o coelho, pule e aperte △ para estourar o chão e cair. Vire à direita e pegue um baú, depois à esquerda e siga até as pedras. Pule por ali para achar um baú secreto

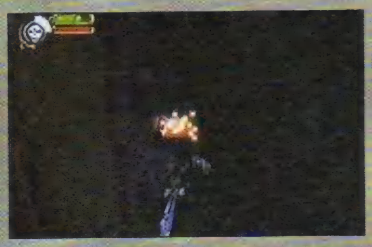
22 - Siga o caminho pegando as moedas. Volte até a entrada da casa que ela vai cair. Salve os três inocentes e fale com eles



23/24/25 - Siga, mate os robôs e depois o coelho. Vá em frente perto do coelho, pegue um baú e entre no galpão pegando fogo

MAXIMO ARMY OF ZIN

26 - Vá até o final do galpão e pegue o baú virando à direita. Vire à esquerda e estoure a passagem para salvar a mocinha

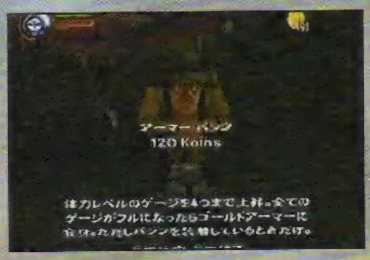


27 - Quando entrar no galpão, vire à direita e salve um inocente quebrando a barreira de madeira

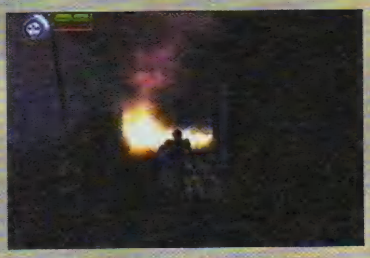
28/29 -Suba na plataforma perto da parede do fundo e vire à direita. Suba na madeira que cairá do teto e, passando por ela, vire à esquerda e pule na plataforma com uma moeda. Depois na outra plataforma. Pegue a chave e volte para a madeira. Vire à direita e pegue o baú

30 - Saia pela porta na parede e mate todos. Pegue a chave dourada para abrir o portão

31 - Mate os robôs e fale com o mercador de itens. Se tiver dinheiro, compre alguma coisa e entre na casa

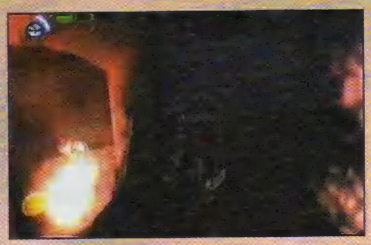


32 - Quando puder, compre o shortinho de ferro. Com ele você usa a armadura de ouro que deixa você com quatro barras de sangue



33 - Cuidado com a labareda de fogo para não se queimar. Passe por ela pulando para frente e apertando o R2

34 - Quando o chão cair não cai junto. Olhe para os lados e pegue todos itens, aí sim caia

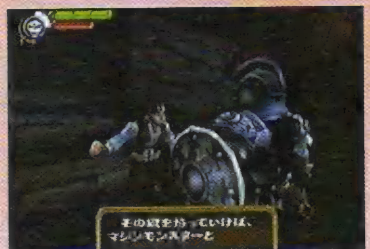


35 - Fique perto de uma porta com fogo e vire à direita. Pegue o baú e saia pela porta acima

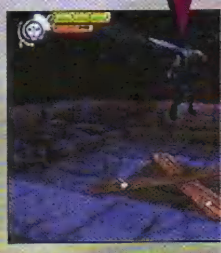
36 - Mate as máquinas e salve a moça. Fale com ela e ganhe 25 moedas

37/38 - Seu objetivo aqui é subir em cima do lustre, pegar a chave e sair pela porta. Não squeça de pegar a moeda da morte para ganhar uma vida

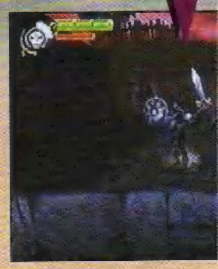
39/40/41 - Para subir em cima do lustre suba em algum lugar, pule e pendurar-se nele. Uma vez em cima dele pule na plataforma da frente, vire à direita e pegue a chave. e pegue o baú pulando na plataforma onde ele está pelo lustre e depois volte onde você a chave e saia pela porta



42 - Desça, mate todos os robôs e fale com o inocente para ele te dar a chave do baú

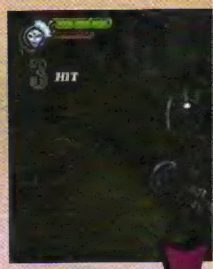


43/44 - Mate todas as na madeira no chão e quebrá-la



45/46 - Mate os robôs fase entrando pela pa existe na parede

FASE



47/48 - Mate os robô os inocentes não se e matar o coelho tamb corno pois ele te rou

49 - Pegue o baú no canto perto da casa e vá para perto da entrada da igreja

50 - Pule no lado direito do cemitério para achar um baú escondido. Pule também perto da árvore no começo da fase para achar outro baú escondido

FASE 4

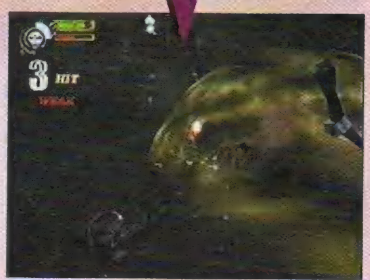
51/52/53 - Bata na cabeça do chefe dando um ataque aéreo e, quando ele cair, bata novamente em sua cabeça. Quando ele fechar a porta da casa e se esconder, saia da frente que ele vai correr em sua direção e te acertar. Repita isso até a casa explodir. Aqui vem a sua segunda forma, quando ele começar a atirar, defenda-se com o escudo e aproxime-se até acertá-lo. Faça isso até ele morrer

FASE 5

54 - Não bata com a espada no cogumelo ou perderá sangue, apenas pule em cima dele e, ele desaparecerá

55 - Muito cudado com o cachorro-robô, bata nele somente quando ele te atacar com as garras avermelhadas

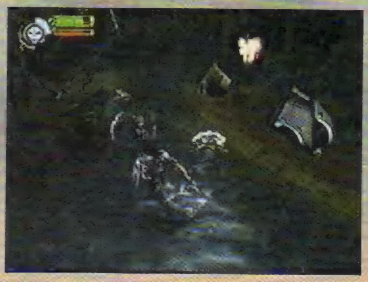
56 - Chegue perto do inocente e mate os robôs que irão aparecer. Fale com ele e pegue o baú atrás dele



57/58 - Quando você estiver andando o chão irá cair e vai aparecer dois tipo de aranha, uma roxa e uma verde, cuidado com a verde que ela explode

59 - Suba de volta ao chão que caiu e vire para o lado direito. Pule de um lado para o outro e passe pelo filete de chão. Pegue o checkpoint

60 - Não se preocupe com o baú, você pegará a chave mais tarde



61 - Mate todos os inimigos na água e entre na cabana. Salve a moça, fale com ela e ganhe a chave para o baú da foto anterior. Volte e vá para trás da cabana, e salve mais uma inocente, fale com ela e ganhe uma vida

62 - Nesse troncos espinhosos que descem em sua direção, tente ficar num lugar que os espinhos não te atinjam

63 - Quando puder compre o short

verde, ele te ajuda a achar os baús escondidos. Toda vez que tiver um baú por perto uma mensagem aparecerá na tela então fique pulando por ali até achar o baú

64 - Após passar pelo mercador entre na cabana, saia pelo buraco, pule na plataforma e pegue a chave dando um pulo para frente e o segundo pulo para trás. Pule na outra plataforma passe pelo buraco e abra o baú

65 - Pegue o Martelo e mate todos para fazer com que a plataforma caia e revele uma passagem

66/67 - Passe pelo buraco e pegue a chave do outro lado pulando na plataforma rochosa

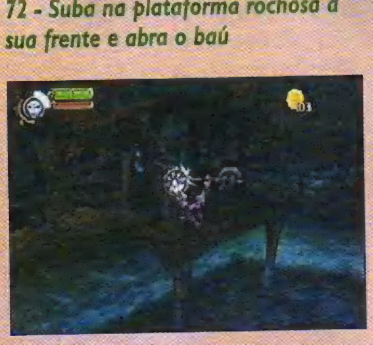
68 - Mate todos do lado de fora da cabana, entre nela e pegue um item para recuperar sangue

MAXIMO ARMY OF ZIN

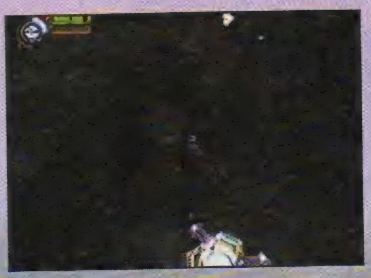
69/70 - Entre nessa outra cabana e pegue o baú, vá para trás dela e salve a moça para ganhar uma vida

71 - Volte e suba em cima da cabana e, depois pule para cima do outro telhado

72 - Suba na plataforma rochosa à sua frente e abra o baú



73 - Depois volte e entre na outra cabana que está acessível pulando por cima do telhado da cabana do meio



74 - Pule na plataforma e tome cuidado para não cair quando estiver pulando para a outra, pois ela se move para lá e para cá

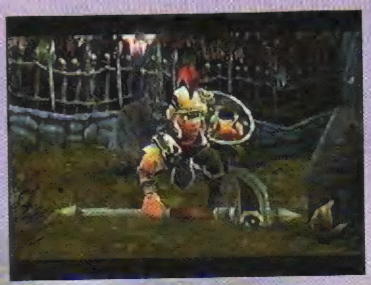
75 - Mate os cabeça de abóbora e continue em frente

76 - Cuidado quando terminar de matar o abóbora pois a cabeça dele vai explodir, protega-se

77 - Você se lembra do shorts verde? Se equipe com ele e ande por aqui para achar um baú secreto. Quando a mensagem em vermelho ficar piscando bastante é sinal que só você pular e o baú será revelado. Entre na parte iluminada para passar de fase

FASE 6

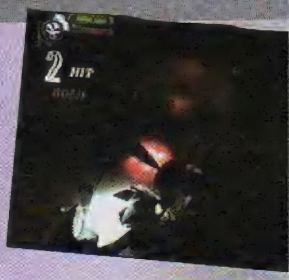
78 - Mate todas ás aranhas e bata no balde até ele desaparecer. Suba nas plataformas na parede, tome cuidado pois algumas plataformas caem



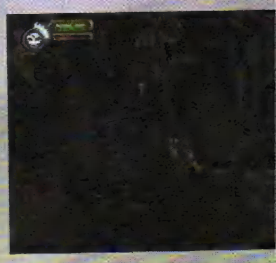
79 - Quando Maximo ficar nessa posição vire para a direita e mate o fantasma para salvar um inocente, depois fale com ela

80/81/82 - Para dar continuidade a fase, pule em cima da bandeja na estátua para fazer o chão cair. Mate as aranhas e pegue a chave dourada

83/84 - Mate os robôs e o fantasma, abra o portão e vire à direita. Fique pulando para achar um baú



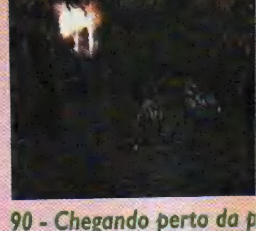
85 - Chegando perto do cog mate o cachorro-robô e siga



86 - Após o checkpoint vire e depois à esquerda. Pegue abra o baú do outro lado

87/88 - Cuidado ao chegar esquina, pois o chão vai ce na primeira plataforma, ol trás e pegue uma moeda d pendurando-se na beirada

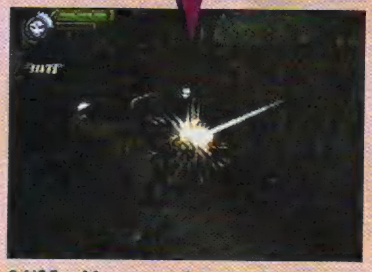
89 - Chegando no outro la em cima do cogumelo e p diamante. Mate o fantasm



90 - Chegando perto da p pode ser cortada, defend escudo. Um robô te ataca surpresa

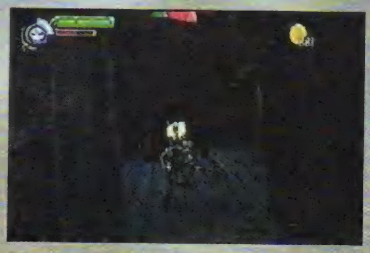
91 - Mate o cabeça de Abóbora e corte a palha mais próxima para achar um baú

92/93 - Ao chegar na intersecção vire à direita e mate o fantasma. Depois vire à esquerda e pegue a chave do baú que está lá atrás

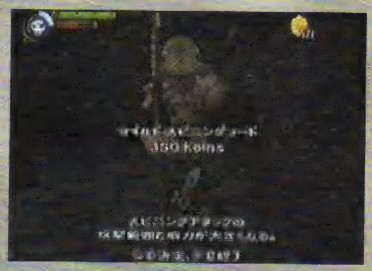


94/95 - Mate os robôs e salve o mercador de itens. Se puder compre algum item

96 - Mate o Cabeça de Abóbora e corte a palha para conseguir passar



97 - Mate o robô que está batendo no mercador de itens e compre alguma habilidade para a sua espada ou martelo. Uma coisa boa para se fazer é ficar jogando a mesma fase várias vezes e comprar todos os itens possíveis, isso diminui a dificuldade do jogo



98 - Compre essa habilidade que custa 350 Koins e faça um 360 graus com □

99 - Cuidado com as plataformas, porque em algumas tem um tipo de cabecinhas que bate em você e te derruba

100 - Pegue esse baú antes de entrar no buraco passando pelas vinhas e mate o robô que vai aparecer

101 - Quando você chegar na área dos coelhos de um 360 graus e □ para matar todos de uma vez. Pegue o item que recupera a barra de magia

102/103 - Desça até o chão, mate os coelhos e pegue a chave do baú que tem lá em cima

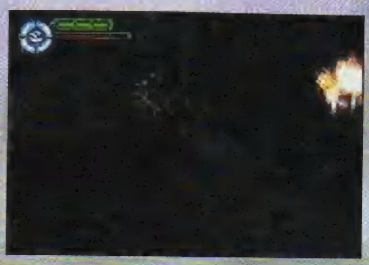
104 - Depois de pegar o baú volte, vire à direita e pegue o diamante

105 - Desça e entre na vinha. Mate todos os robôs e suba em cima das cabanas até achar uma armadura em um baú

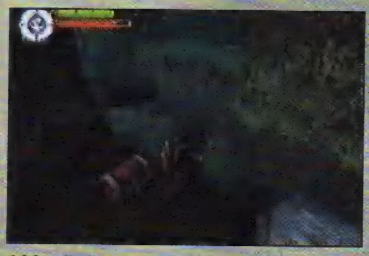
FASE 7

106 - Mate o fantasma e fique pulando nos círculos das plantas até achar um baú

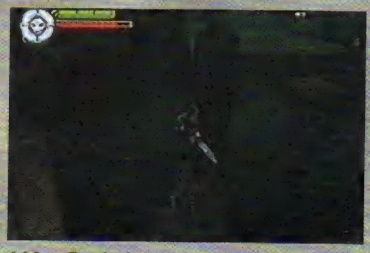
107 - Mate os dois robôs, pegue a chave e salve a inocente. Abra o baú pulando em cima do cogumelo



108 - Entre na vinha antes de subir na plataforma, onde você salvou a mocinha. Pegue um diamante e mate a aranha



109 - Pule no canto antes de passar pelo tronco e ache um baú secreto



110 - Cuidado ao passar pelo segundo tronco, pois ele cairá. Seja rápido para não cair junto

111 - Mate os dois Cabeças de Abóboras e depois, o cachorro. Corte a cerca para prosseguir

112/113 - Salve a mocinha e acione o botão pulando e apertando △ com o MARTELO. Suba em cima da pedra que irá descer

MAXIMO VS ARMY OF ZIN

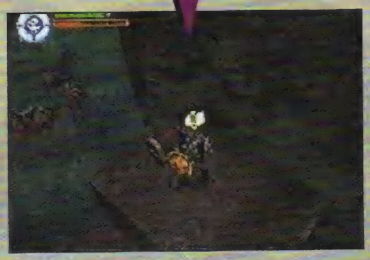
118 - Entrando na caverna, vire à esquerda, pegue o baú e a armadura

123 - Fique pulando um pouco antes de avistar o baú fechado para achar um baú escondido

129 - Acertar o botão no martelo. Suba na pedra e, virando à direita, volte. Fique pulando perto das achar um baú escondido

114 - Fique pulando na área que tem um Cabeça de Abóbora e suba na segunda pedra para achar um baú escondido

119 - Vire à direita, mate as aranhas e passe pela vinhas



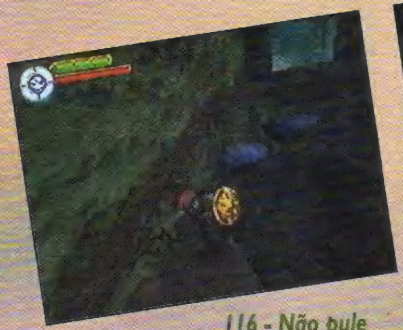
124/125 - Para abrir o baú, mate o fantasma escondido depois dele escondido. Suba nas plataformas da esquerda, pegue a chave e uma moeda da morte

130 - Pule atrás da ped próxima da que abaixo baú secreto

115 - Pegue a chave depois de matar todos os robôs, volte para a segunda pedra e abra aquele baú

120 - Passando pelo tronco fique pulando para achar um baú escondido

126 - Chegando na área com as pedras, pule um pouco mais à frente para achar um baú escondido



116 - Não pule em cima da primeira plataforma, é uma armadilha

121 - Mate os robôs e salve as duas pessoas, uma delas é o mercador de armas. Suba nos barris, pegue a chave e abra o baú lá embaixo

127/128 - Mate todos os robôs até uma pedra abaixar e pegue a chave com um deles

131/132/133/134 - acer plataforma à direita d

117 - Mate o cachorro e fique pulando perto das pedras para achar um baú escondido. Fale com o inocente

122 - Quando for pular na plataforma onde está o fantasma, cuidado para não ser atingido no ar e cair no abismo

abaixou, suba na que subiu e acerte o outro botão. Pule no chão e acerte o botão que tem lá, depois acerte novamente o botão na plataforma à direita (após a pedra que abaixou) e suba nas três pedras que estão levantadas. Passe por cima delas e entre pela passagem da parede. Passe de fase

FASE 8

135/136/137 - Pule os ataques do mestre e ataque o seu olho. Quando ele quiser pular em você, não ataque-o logo de cara, jogue seu escudo ou ataque-o com a espada em seu olho fechado para fazê-lo abrir, e então, ataque-o até seu olho fechar novamente. Repita o procedimento até ele morrer

FASE 9

138 - Destrua as essas cápsulas de energia da nave e mate todos os monstros para passar de fase. Não demore, pois a fase tem tempo

FASE 10

139- Aqui terá a primeira aparição de robôs voadores. Cuidado com eles quando estiver pulando. Para matá-los de um ataque aéreo

140 - Cuidado com a ponte, pois duas partes dela irão cair

141 - Suba pelo corredor e pegue a chave para abrir o baú lá atrás, no começa a fase

142 - Após pegar a chave se equipe com o Martelo apertando R2 e, estoure a parede apertando △ em cima dela

143 - Salve o mercador de itens e compre alguma coisa, se quiser

144 - Suba nas plataformas e pegue o item de magia na última plataforma à esquerda

145 - Fique pulando um pouco antes da mão de pedra para achar um baú escondido e depois, estoure a parede com seu martelo

146 - Para pegar a espada de fogo, mate os bichos vermelhos lá embaixo

147 - Pegue a espada e suba na plataforma acima para dar continuidade a fase

148 - Após passar o carinha de preto, logo na entrada da caverna, desça as plataformas e pegue um baú

149 - Pule na plataforma redonda em cima da lava para conseguir voltar à terra

150 - Assim que entrar na caverna olhe à esquerda e suba no buraco que tem ali. Pegue a chave e abra o baú

151 - Assim que subir a plataforma, (só sobe através do suporte da espada), vire à direita e pegue uma chave para o baú que tem lá embaixo. Quando estiver voltando olhe à esquerda e veja uma área vazia do lado do lago de lava. Suba lá e pule nos cantos para achar um baú

152/153 - Acerte o cristal e siga em frente. Pule para alcançar a outra área e acerte os outros dois cristais. Siga pela porta que abriu

154 - Pule pelas plataforma de pedra (cuidado que algumas caem) e salve o casal

155 - Mate os dois robôs e compre a última habilidade para sua espada, a Final Doom Strike

156 - Assim que entrar na caverna, pule e solte um baú preso à uma teia de aranha

157 - Mate os bichos vermelhos, pule e ache um tipo de barril para subir

158/159 - Suba pelo espiral dentro da montanha de pedra, jogue seu escudo para liberar um baú à direita e outro barril à esquerda. Siga em frente e ache um baú escondido

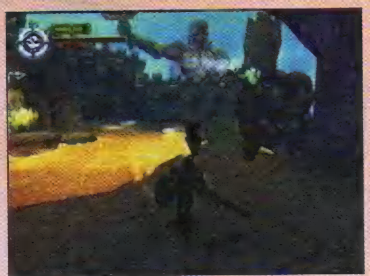
160 - Volte para o primeiro barril e pegue uma chave para o baú logo mais à sua frente

161 - Suba na ponte, vire à direita e salve um inocente de preto

162 - Desça, pegue uma chave e abra o baú que tem na água. Suba e acerte os três cristais para abrir uma passagem e passar de fase

FASE 11

163 - Mate todos os robôs e, se quiser, compre alguma coisa



164 - Quando estiver perto da ponte olhe para à esquerda e suba na parede, pendurando-se na beirada da mesma. Pegue a chave e abra o baú do começo da fase. Salve a moça

165 - Após matar um robozão, pule antes de subir a plataforma no canto direito e ache um baú

166 - Acerte os cristais e pegue os itens atrás da porta que abrirá

167 - Mate os bichos vermelhos e corte a teia soltando o baú

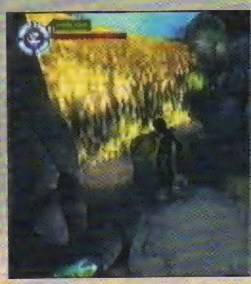
168 - Jogue seu escudo na ponta do iceberg duas vezes e suba na ponta que caiu

169 - Mate o bicho amarelo e fique pulando para achar um baú. Pegue a chave do baú lá trás

170 - Logo que sair da caverna corra e salve o carinha de preto

171 - Desça um pouco ma direita e mate um robô. Fa mercador de itens

172 - Salve a mocinha lá



173 - Suba novamente até cara de preto e fique na e caverna. Olhe à direita e v plataforma circular, suba na pedras perto da cacho Continue nas duas pedras pegue uma chave. Suba n plataforma de madeira pe você salvou a mocinha e

174/175 - Jogue seu escu iceberg, pule na plataform o item de magia. Tem um escondido no iceberg da

176/177 - Pule no iceberg da esquerda e pegue uma chave dourada para abrir a porta com o cadeado dourado

178 - Assim que pular para a plataforma que sai uns bichos vermelhos pegue a chave do baú que tem lá atrás

179/180/181 - Mate todos os inimigos no chão e fale com as duas pessoas. Pegue a chave e volte para a plataforma. Abra um baú atrás de uma parede de gelo (não é de cristal e sim de gelo que só abre com o martelo). Acerte o cristal atrás da moça e atrás do cara. Pule na área esverdeada para passar de fase

FASE 12

182 - Mate os bicho vermelhos e corte a teia com o baú

183 - Corte a teia no começo da fase para subir nele e pegar alguns itens

184 - Jogue seu escudo no iceberg e suba em cima dele mas, antes disso, corte uma teia com um baú normal e pegue a chave. Abra o baú que tem um pouco antes para ganhar uma armadura

185 - Abra o baú preso por uma teia e, depois outro com a chave que você pegou

186/187/188 - pegue a chave com a mocinha abra o baú que tem nas plataformas acima. Continue em direção à uma pedra com um geiser de fogo. Pegue mais um baú escondido (se você estiver com o shorts verde uma mensagem vermelha irá aparecer)

189 - Na entrada mate os bichos vermelhos e corte a teia. Pegue a quantia de dinheiro que vai sair

190 - Entre pela outra passagem que tem entrada pelas pedras em cima do rio de fogo e mate os robôs para conseguir uma chave. Fique pulando onde tem os três diamantes para achar um baú escondido

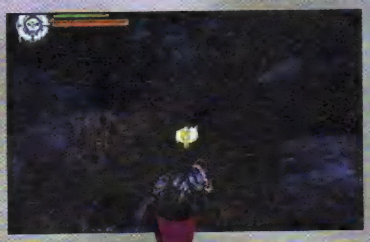
191 - Corte todas as teias nos buracos até soltar três inocentes. Mate os bichos vermelhos

192 - Passe pelo monstro amarelo e corte a teia no canto da tela. Pegue a chave dourada

193 - Corte a teia que tem um baú mas não se preocupe com ele agora

194 - Acerte os cristais e pegue a chave do baú lá atrás. Entre pela porta que abriu

195 - Mate todos os inimigos e fale com todos os inocentes. Suba em cima dos barris e pegue uma chave para o baú que tem preso em uma teia um pouco antes da chave



196/197 - Suba na primeira plataforma, olhe para trás e corte uma teia. Abra o baú

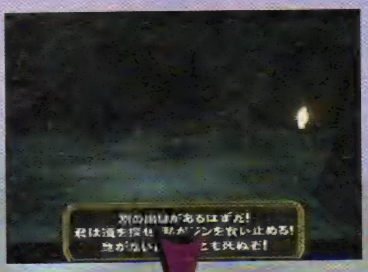
198 - Pendure-se na borda da passarela e espere o bicho vermelho passar, então suba. Durante a sua subida, terá uma teia com um baú que precisa de chave. Corte-a mas não se preocupe com ele agora

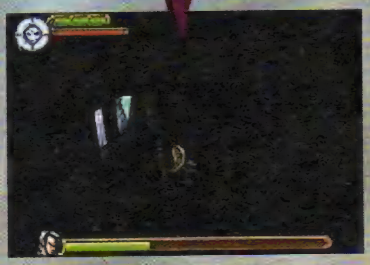
199 - Mate todos os inimigos quando chegar a uma plataforma circular e pegue a chave para o baú (antes na teia) e fale com a moça (Elisabeth) para passar de fase

FASE 13

200 - Ataque sempre. Quando você perceber que ele vai chamar um de seus ajudantes azuis, protega-se e volte a atacar até matá-lo

FASE 14





201/202 - Mate todos os inimigos e fale com o cara de preto novamente para fazer uma lapide cair. Suba em cima dela e pegue três itens que são: uma armadura, um de recuperação de magia e uma moeda da morte (uma vida). Saia pelo buraco nas tábuas e passe de fase

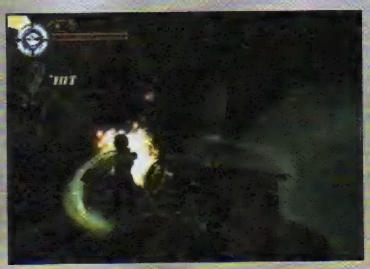
FASE 15

203 - Mate o bicho pequeno depressa, não deixe que ele te agarre pois ele ficará grandão e bem mais forte

204 - Mate os robôs e fale com a mocinha que você acabou de salvar

205 - Fique pulando na escada a seguir para achar um baú escondido. Vá para o lado direito e pule por ali para achar mais um baú

206 - Mate todos os inimigos e entre pela porta do lado esquerdo. Encontre um baú



207 - Suba no navio e salve o cara. Pegue a chave do outro lado do navio e abra o baú embaixo da escada

208 - Quando estiver indo novamente para o navio, antes de pular na madeira que dá na escada, suba na plataforma da esquerda e pule para achar um baú secreto

209 - Cuidado quando pegar esse baú para não levar uma ouriçada

210 - Mate os dois anfíbios e salve o mercador de itens (se quiser compre alguma coisa)

211/212 - Salve os dois inoc suba na plataforma que ca todas as moedas e também da Morte

213 - Mate os robôs e salv mercador de itens (se quise algo)

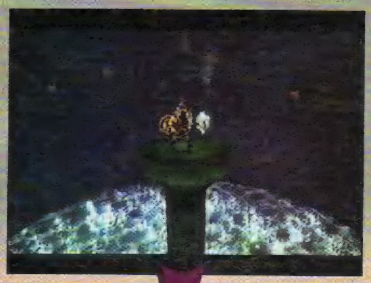
214/215 - Entre pela passa parede, salve um inocente baú escondido

216 - Mate os anfíbios e s inocente. Não se preocupe

217 - Antes de passar pel pule para baixo dela par mais um carinha. Pegue u daquele baú

218 - Cuidado para não cair no lago, ele é eletrificado

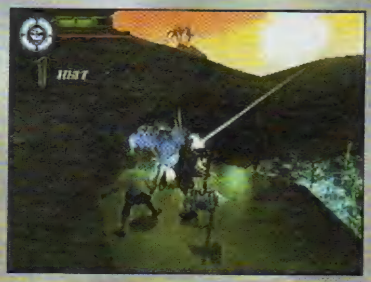
219 - Pegue a chave dourada matando todos os inimigos e abra a porta com o cadeado dourado



220/221 - Pegue o Martelo de gelo (congela os inimigos) e suba pelas plataformas (golfinhos). Acione o botão no chão, suba novamente nos "Golfinhos" e na plataforma circular para passar de fase

FASE 16

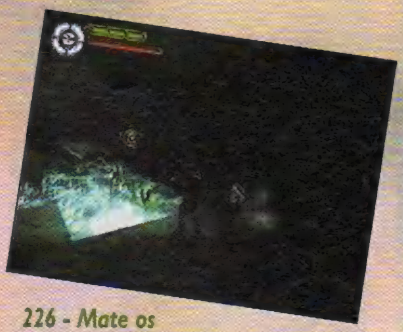
222 - Para pegar a chave desse baú suba em cima do telhado usando a primeira plataforma que tem logo acima



223 - Mate os robôs, salve o carinha e fale com ele

224 - Pule nas plataformas do rio até pegar a chave do baú que tem perto do mercador de itens

225 - Suba no telhado usando uma lápide quebrada e pegue um diamante



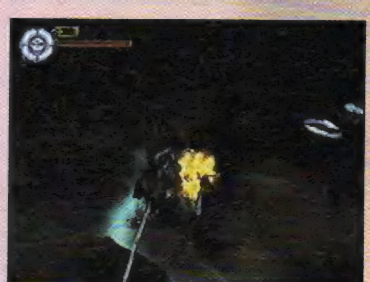
226 - Mate os anfíbios e pegue os dois itens de recuperar magia

227 - Quando sair vire à direita mate o robozão e salve a mocinha de vestido roxo. Saia e pegue um item de magia do lado da última pilastra

228 - Passando pela porta pule para a direita e mate dois robôs. Fale com a pessoa salva atrás de você

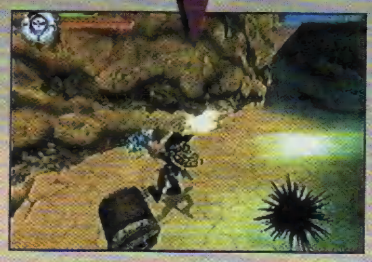
229 - Quando tiverem muitos inimigos, fique se defendendo e espere que todos fiquem juntos, então aplique o Final Doom Strike

230/231 - Aqui dê um pulo duplo e salve o Mercador de items. Vire à direita e pegue a chave do baú lá de baixo. Vire à esquerda para salvar dois inicentes e pegar a chave do baú



232 - Fique pulando no lado esquerdo após a neve e ache um baú escondido. Mate todos e suba nas pilastras acima

233/234 - Suba tudo, abra o baú com a chave que você já tem, mate o robozão e entre pela passagem à esquerda. Pegue a chave dourada



235/236 - Mate o anfíbio e salve o carinha. Quando sair da primeira leva de tubulação fique pulando para achar um baú com uma chave e abra o baú lá trás. Entre no cano após a segunda leva de tubulação para passar de fase

FASE 17

237 - Para matar esse chefe faça o seguinte: quando ele sair da água de um ataque aéreo nele, defenda-se da sua cabeçada e continue batendo com o ataque aereo. Cuidado quando ele jogar fogo nas madeiras e soltar o gás verde no ar. Quando ele der as bocadas nas madeira, tente desviar e não caia na água. Continue até que ele morra

FASE 18

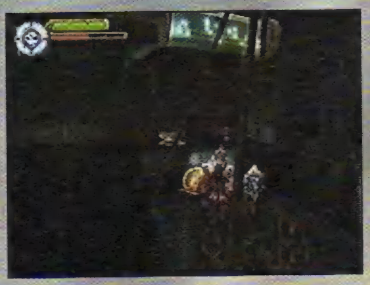
238 - Mate todas as aranhas e suba em cima das placas de ferro para passar sobre o entulho de ferro

239 - Quando cair do outro lado, pule nos cantos da tela para achar um baú e pegar um diamante

240 - Passe pelo cano e fique pulando em frente à máquina com duas bolinhas vermelhas para achar um baú secreto. Suba na máquina e pegue a chave para o baú que tem lá trás

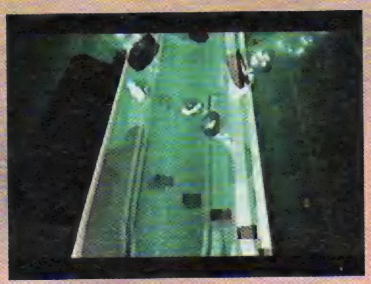
241 - Pule nas plataformas e acione o botão no chão para achar um caminho na barra de ferro

242 - Mate todos os inimigos e acione o botão no chão

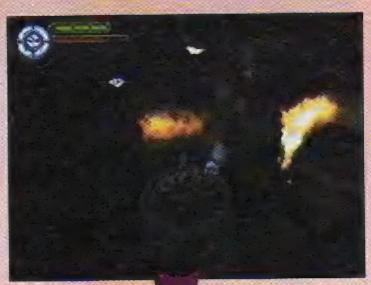


243 - Depois de acionar o botão suba no balde cheio de ferro e espere que ele encoste na parede. Olhe para o lado direito e pegue a chave. Acione o botão no chão e rapidamente volte até o baldepara abrir o baú. Volte e vá para o lado esquerdo

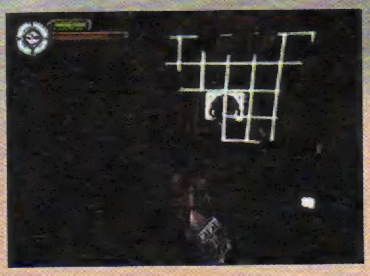
244 - Pule nos buracos que não tem lasers. Quando eles vierem em sua direção, destrua o olho na porta e passe por ela



245 - Suba esse cano gigante usando as plataformas fixas e tome cuidado com as móveis para não cair



246/247/248 - Chegando nessa parte cheia de canos que sobem e descem, faça o seguinte: vire à direita, passe pelos canos e pegue o baú. Depois volte aos canos e siga em frente. Mate todos os personagens e pegue uma chave. Volte aos canos novamente, passe pelos canos próximo a parede e abra mais um baú. Na volta pegue um item de recuperar magia



249 - Passando pela porta tem mais um set de lasers. Repita a mesmo procedimento e passe pela porta

250 - Mate todos so inimigos para fazer fazer com que uma das rodas hidráulicas pare e você consiga subir em cima dela

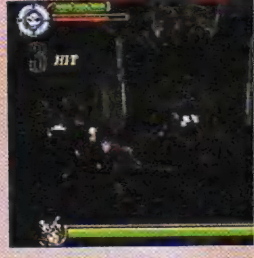
251 - Pule dois mecanismos rotativos e pegue uma chave. Volte, suba em dois canos e abra um baú

252/253 -Mate todos os mo para fazer com que duas c energia apareçam e destru Uma tem a chave do bau l e a outra da continuidade

254 - Pule por cima desses até chegar ao topo. Mate e pule nos cilindros que te direito. Antes de entrar pel passar de fase, entre no bu parede para um inimigo a

FASE 1

255 - Muito cuidado com clone, eles são muito resis



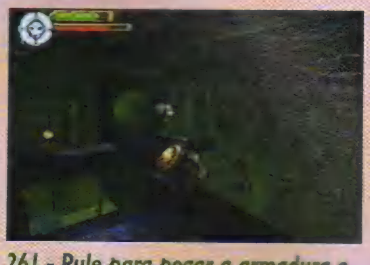
256 - Mate todos os inimi com ela para aparecer u energia. Destrua a célula para ver o que tem em to portas que se abriram

257 - Pule para o lado direito e pegue uma chave. Depois pule para o lado esquerdo e abra o baú

258 - Passe pelos canos que giram e pegue a chave do baú mais a frente

259 - Cuidado quando passar pelo buraco para não ser queimado

260 - Abra o baú com a chave e siga pelo cano cheio de moedas. Pegue o checkpoint



261 - Pule para pegar a armadura e passar pelo cano com mais facilidade

262 - Siga pelo caminho de ferro da esquerda, pegue uma chave e um baú normal

263 - Siga pelos canos gigantes pegue o baú no lado direito e exploda a célula de energia para abrir o portão

264 - Uma coisa legal de se fazer nessa parte é conseguir pegar a arma. Sempre atire em tudo que pensar em se mover e depois suba no outro elevador

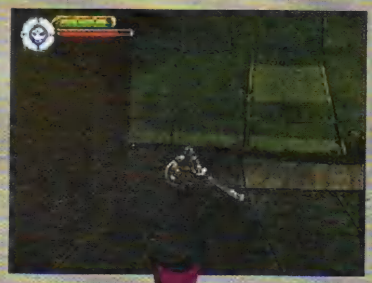
265 - Mate o monstro vermelho usando o Final Doom Strike

266 - Após subir o elevador, novamente pegue a arma e mate todos. Suba no outro elevador

267 - Pegue a chave e abra o baú lá trás

268 - Pegue novamente a arma, mate todos os inimigos e siga seu caminho

269 - Mate todos os inimigos com sua espada para conseguir uma quantia bem grande de Hits. Destrua mais uma célula de energia para fazer o canhão explodir

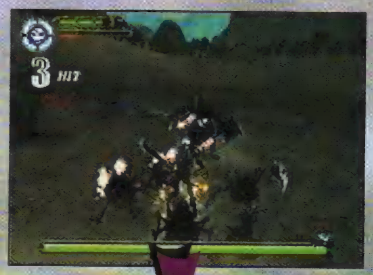


270/271 - Quando chegar no elevador vire à esquerda e mate todos os inimigos novamente

272 - Quando subir esse mini elevador, vire à direita e vá passando pelos foguinhos. Mate um inimigo, passe direto pelo baú e pegue a chave dele lá na frente

273 - Destrua mais essa célula de energia para explodir o canhão. Siga pelos canos de ferro para encontrar Tinker e chegar a última fase do jogo

FASE FINAL



274/275 - Para Matar Bane é simples: quando ele estiver voando dê-lhe um ataque aéreo e quando ele cair proteja-se com seu escudo. Bata nele para fazer com que um ponto azul apareça no seu peito e aplique o Final Doom Strike com a sua espada. Quando ele parar a luta e se recuperar tome cuidado com os tiros vermelhos. Repita até matá-lo

276 - Após matar Bane aparecerá o verdadeiro chefe do jogo. Para matá-lo aperte L1 + R1 para se transformar no Grim e ataque-o até ele virar humano. Aperte novamente L1 + R1 para se transformar em Maximo e aplique um Final Doom Strike para destruir seu escudo giratório, ataque-o. Cuidado com o seu ataque que é fortíssimo e tira uma barra de sangue a cada dois golpes.

FINAL

277 - Agora veja Tinker ser ressuscitada por Grim e você terá terminado esse excelente jogo. Até a próxima!

P.N.03

Capcom
Tiro/Ação - 1 jogador
Memory Card

8.0

Controle 8.0

São meio lentos e parecem incompatíveis com o estilo do jogo. Leva um tempo para se acostumar

Diversão 8.0

É necessário vencer uma resistência inicial para ver que há desafios instigantes pela frente.

Gráfico 8.0

São simples para os padrões atuais mas encontra-se beleza na limpeza do ambiente.

Som 8.0

Combina com o estilo futurista do game. É um techno que se ouve por aí.

Preto e branco? - *Por b. Betinho*

Os consoles atuais tem 16 milhões de cores para quê? Para fazer um gráfico de hospital? E como vou desviar de tiros com esse controle? A Vanessa é a maior gata mas dá um tempo!

P.N.03
PRODUCT NUMBER

Por Lord Mathias

P.N.03 é mais uma cartada do produtor de **Resident Evil**, Shinji Mikami. A semelhança entre os dois títulos está apenas no esquema de controle. E aí começa o problema. Tratando-se de um jogo de tiro, e de ação intensa, não parece que esse controle seja muito apropriado. OK, é possível se acostumar e com isso o jogador pode começar a sacar melhor o game. De resto, **P.N.03** é praticamente o oposto de Resident: este têm gráficos detalhados, coloridos e cheios de veneno contrastando com a simplicidade, brancura e assepsia (cara de hospital) do presente game. Pelo jeito, o propósito é mostrar o trabal modelagem 3D da personagem princ Vanessa Z. Schneider, que, realmente de nota. É séria candidata a musa vir disso, Vanessa possui uma vasta gama e coreografias para dançarina nenhu defeito. É assim, toda "cool", que ela mais um trabalho recebido por um cliente. São 11 missões com boa difi chefes bem trabalhados. Todos eles s articulados e abusam de transforma você estava procurando desafios, ach

Aegis Suits

Aegis Suits são as armaduras que Vanessa pode usar no jogo. São basicamente compostas por 3 séries, por ordem crescente de eficiência: Prima, Intera e Ultra. A primeira série está disponível desde a primeira missão (custa 90 mil pontos); a segunda aparece depois da missão 3 (300 mil pontos) e a série Ultra (600 mil pontos) dá as caras depois da missão 6. Cada série é composta de três tipos cada uma: a Fusion, com parâmetros equilibrados; a Blazer, que é bom de ataque; e a Gua se destaca na defesa. Ainda, ex duas armaduras secretas: a Bl Papillon. Cada armadura possu seguintes parâmetros:

Barrier: capacidade de defesa. maior, menos danos tomará d inimigo; vai até 5 níveis;

Palm-Shot: poder do tiro norm de 5 níveis;

Automatic: tiro turbo. Vanessa atirar repetidamente mantend pressionado o botão A. Até 2

Energy: capacidade da barra l nível aumenta o equivalente a um Energy Drive nível 1; máx níveis;

Energy Drives: golpes especiai na armadura. Somente o prim liberado a princípio; é necessá a libertação para usar os outr

Comandos

Direcional analógico: comanda Vanessa. Frente faz avançar; colocando para os lados, ela ira girar para essa direção; e puxando para trás, a personagem irá recuar. Resumindo: é um esquema semelhante a Resident Evil;

Direcional digital: serve para usar as diferentes Energy Drives;

Direcional C: controla os ângulos de câmera;

Botão A: atira / confirma / abre portas;

Botão B: pula / cancela;

Botão Y: agacha. Nesta posição, coloque para frente, trás ou use os botões L ou R para fazer a personagem rolar;

Botão X: muda o alvo;

Botão L/R: faz Vanessa fazer um desvio lateral. Com um duplo toque no mesmo botão, ela dará uma cambalhota;

Botão Z: faz um giro de 180 graus rapidamente. Pressionando ao mesmo tempo para a direita ou para a esquerda obtém-se um giro de 90 graus para a direção desejada;

Start/Pause: mostra a tela de Pause.

Trial Missions

Entre as fases normais há 5 Trial Missions. No começo somente a primeira está aberta. É necessário conseguir um rank "Professional" para liberar as seguintes. Fazendo "Professional" na Trial Mission 5 consegue-se um bom dinheiro e considera-se terminado todas as Trial dessa entre-fase. É uma alternativa para ganhar créditos e comprar armaduras melhores caso esteja difícil de superar determinadas fases. Como foi dito, para pegar as armaduras secretas é necessário terminar todas as Trial Missions que aparecem depois da missão 1.

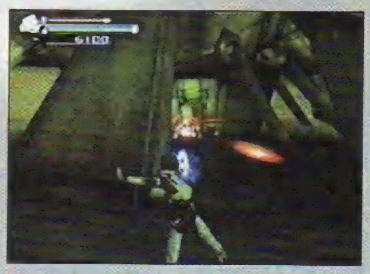
Energy Drives

São ataques especiais poderosos feitos através de um comando especial, no direcional digital, descrito na tela de Pause. Cada armadura possui de dois ou três Energy Drives, que gastam a barra laranja. O número ao lado da descrição do Energy Drive indica o gasto da barra laranja. A indicação 1 significa que o movimento vai tirar 25% de sua barra (sem fazer upgrade); o 2 consome 50% e o 3 vai drenar 75%.

Missão 1

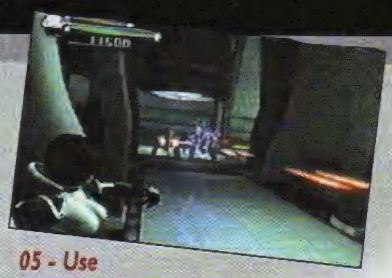
01 - A regra básica de P.N.03 é atire um pouco, use o desvio lateral, atire mais um pouco, desvie etc. Faça isso até detonar todos os inimigos

02 - Se a batalha começar a apertar ou achar que o tempo de combo vá acabar, use os Energy Drives

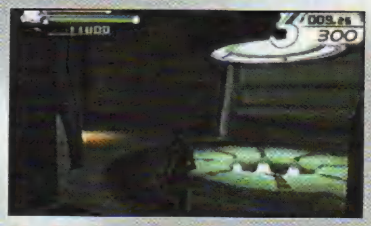


03 - Acabando com todos os inimigos vá para a entrada da instalação. Antes detone esse sentinela

04 - Os robôs só atacam para frente. Não fique na linha de ataque dele. Mas, às vezes, eles podem usar seu ataque giratório. Aí, você pode se abaixar ou se esconder

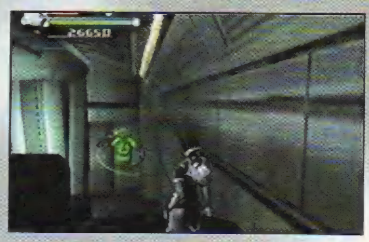


05 - Use o terreno das fases e os obstáculos para se defender dos tiros



06 - Siga à esquerda, onde há uma iluminação laranja. Você precisa detonar os inimigos depois dessa porta para seguir em frente

07 - Se a coisa apertar, Energy Drive neles. Não precisa se preocupar com o gasto de energia pois há razoável quantidade de itens que recuperam sua força no meio do caminho



08 - Na sala sem saída, em cima dos contêineres, há um objeto que recupera 100% da sua barra laranja

09 - Os Energy Drives também servem para ficar invencíveis aos ataques inimigos durante a sua execução. Em certas áreas, é necessário destruir todos os inimigos para liberar a porta

10 - Pule os lasers quando se alinharem verticalmente

As armaduras secretas

Blackbird

A melhor armadura do jogo. Possui todos os parâmetros no máximo e tem três Energy Drives muito bons.

Como pegar: na versão japonesa é necessário terminar o jogo no Easy ou Normal; na versão americana deve se terminar no Easy ou Normal inclusive TODAS as Trial Missions, aquelas que aparecem entre as missões 1 e 11. São 50 Trial Mission no total.

Papillon

Um boa armadura. Possui todos os Energy Drives mas o Barrier da armadura é zero, isto é, tomou tiro, morreu.

Como pegar: na versão japonesa, termine o jogo no Normal em menos de 130 minutos e com mais de 580 inimigos destruídos ou termine no Hard; na versão americana termine o jogo no Normal com todas as Trial Missions feitas.

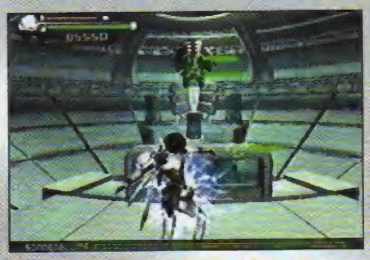
P.N.03
PRODUCT NUMBER

11 - Cuidado com as torres que soltam um laser gigante. Ou use Energy Drives para acabar rapidamente com eles ou se esconda nos cantos para bloquear esses ataques. Se tomar um tiro desses, Vanessa morre na hora

12 - O item rosa aumenta o número de Continues em 1. A esfera gigante do lado direito é uma loja. Nela pode-se comprar itens como novas armaduras, Continues, Power Ups etc.

13 - Espere os mísseis chegarem perto para usar o desvio lateral. Assim Vanessa escapa ileso deles

14 - Nessa mesma sala, há um Continue por baixo da plataforma



15 - Chefe: lance Energy Drives sem parar

Missão 2

16 - Pule quando o laser de cima sumir. Assim você avança mais rápido

17 - Use as cápsulas como escudo. Ou mande um Energy Drive

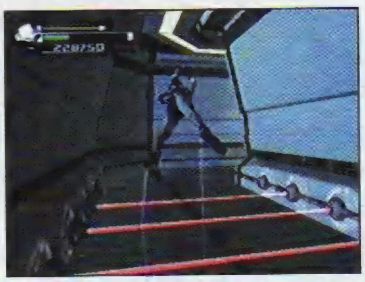
18 - Agache-se e rola para avançar

19 - Energy Drives nos inimigos ao mesmo tempo que pega os itens laranjas para recuperar sua barra

20 - Chefe: detone com os Energy Drives. Desvie dos lasers usando os desvios laterais e cambalhotas. Parando o ataque inimgo mande mais Energy Drives

Missão 3

21 - Os robôs vermelhos são chatos. Atire e se esconda onde puder. Agacha-se no obstáculo é uma boa alternativa

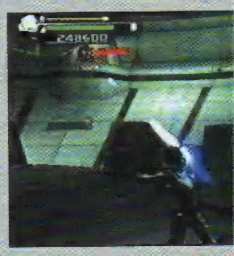


22 - É possível saltar três fileiras de lasers. Espere o último (o quarto) sumir

23 - Mais inimigos com mísseis: atraia os projéteis e desvie lateralmente

24 - Tente acertar todos no piso térreo. Tem mais locomover. A saída fica

25 - Detone os inimigos, lasers, abata mais robôs os lasers...



26 - Aqui, fique na plata estão os itens e enfrente

27 - São 4 canhões nesse os rapidamente com o E

28 - Nessa mesma área Super Continue, que ac número de Continues

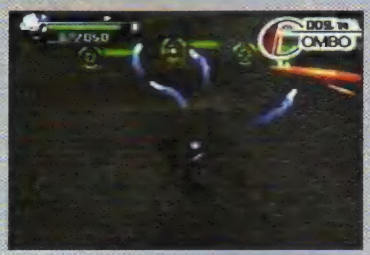
29 - Aqui tem muitos i sabe: Energy Drive nel

30 - Chefe: não deixe ele apontar para seu personagem. Use os desvios e cambalhotas e quando tiver uma folga ataque com Energy Drive. Os lasers mais grossos você pode bloqueá-los com o obstáculo apesar de não ser por muito tempo

Missão 4

31 - Acerte os inimigos de longe. Se eles chegarem perto irão atacar com 5 lasers. Aí, use a cambalhota para sair do campo de ação do ataque

32 - Use alternadamente seu ataque e o desvio para detonar o robô gigante



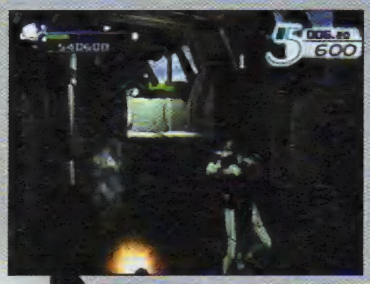
33 - Nessa área tem muitos inimigos: Energy Drive neles. Pegue itens para recuperar a barra laranja. Aqui também tem um Super Continue

34 - Não há chefe na fase. Aqui têm uma porção de inimigos. Mire os oponentes e use Energy Drives sem parar. Recarregue se for necessário

Missão 5

35 - A área com as aranhas é uma boa chance para conseguir um combo longo

36 - A área seguinte, além de um combo longo, dá muitos pontos também

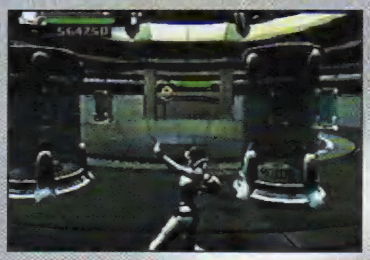


37 - Aqui tem lançadores de mísseis. Já sabe: atraia os projéteis e desvie no último momento

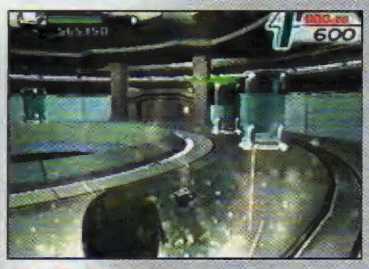
38 - Na mesma sala, seguindo em frente encontrará itens e uma loja. Se quiser seguir a fase siga pela esquerda

39 - Aqui, acerte os lançadores de mísseis de longe. Tem um Continue numa dos cantos do local

40 - Chefe: detone os lançadores com o Energy Drive



41 - Chefe: no segundo piso, use o Energy Drive para acabar com os canhões da frente



42 - Chefe: ainda no segundo piso, fique próximo à plataforma dos canhões para detonar os que estão em outra plataforma. Apenas desvie dos tiros vindos de frente

43 - Chefe: no terceiro piso, detone os inimigos de frente. Refaça a volta detonando todas as artilharias. Acabando com todos eles detone o chefe que está no teto

Missão 6

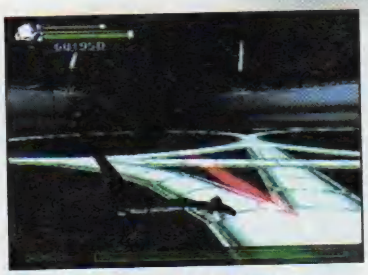
44 - Chegue perto desses 4 inimigos para fazer combos com o quinto robô, que aparece na parte mais estreita da fase

45 - Derrote os oponentes ficando na plataforma inicial. Por cima é mais fácil visualizar os alvos

P.N.03
PRODUCT NUMBER

46 - Mais lançadores de mísseis. Na área da entrada é possível acertar todos eles

47 - Dessa sala: a) indo pela porta à frente você encontrará itens e uma loja; b) usando a passagem à esquerda e seguindo pela porta da esquerda achará itens e uns inimigos; c) indo pela passagem à esquerda e pela porta à direita continua a fase

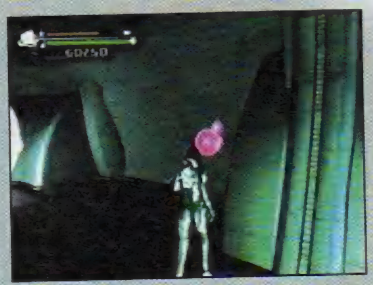


48 - Chefe: desvie dos laser com movimentos laterais e cambalhotas. Mande tiros e Energy Drives

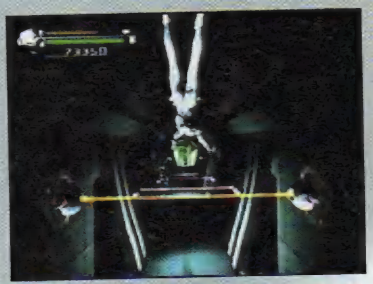
Missão 7

49 - Nessa fase começam a aparecer inimigos que usam escudos. Acerte o satélite que ficam em cima deles

50 - Fique nas paredes para não tomar tiros por trás



51 - Na sala da loja tem também um Super Continue



52 - Use bem os saltos e a agachada para passar dos lasers

53 - Se tiver muitos robôs mande Energy Drives

54 - Chefe: detone os canhões com Energy Drives

55 - Chefe: em cima, mande Energy Drives também. Na plataforma que estavam os inimigos tem itens. Atire no chefe

Missão 8

56 - Se for pego pelos hol artilharias serão acionada as todas

57 - Tentar acertar os sat que formem um escudo é estratégia

58 - Chefe: Energy Drive vier para cima com a ba acionada, entre nos bura agachado. Desvie de seus movimentos laterais

Missão

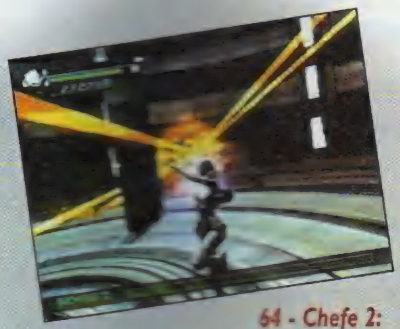
59 - Cuidado com os tir o raio de ação deles é a

60 - Novamente, fique plataforma para localiz os inimigos

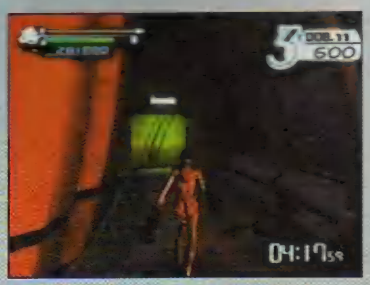
61 - A porta à direita leva a uma sala com itens

62 - Use bem os obstáculos para desviar de todos os tiros

63 - Chefe 1: Energy Drives e desvios laterais contra os lasers



64 - Chefe 2: descarregue Energy Drives, recupere sua barra laranja e detona mais Energy Drives. Use o desvio para escapar dos tiros. Contra os lasers use bem o agachamento e os saltos



65 - Depois de acionada a contagem regressiva procure pelas portas com luz verde para escapar

66 - Nessa sala procure por todas as abelhas para liberar a porta verde. Saia da fase

Missão 10

67 - Apertou, mande Energy Drive

68 - Fique perto da entrada para detonar os oponentes. No meio da fase tem itens como o Super Continue

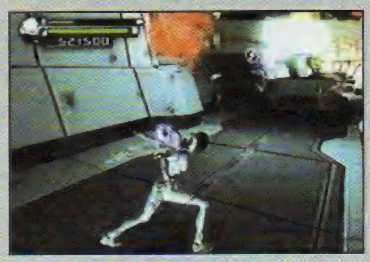
69 - Tente colocar na mira o máximo de oponentes que puder. Assim você destrói mais com o Energy Drive

70 - Nesse ponto tem um Super Continue

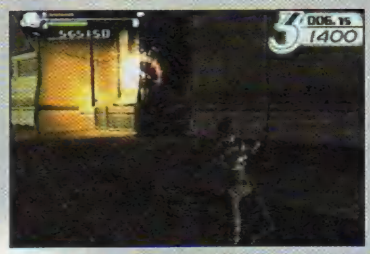
71 - Chefe: Energy Drive nos canhões. Desvie lateralmente dos lasers. Acerte o chefe

Missão 11

72 - As primeiras partes enfrenta-se uma série de artilharias: boa chance para um combo longo



73 - Energy Drives como Gullwing são bem eficientes contra os artilharias fixas



74 - Use bem as paredes para evitar o tiro dos canhões

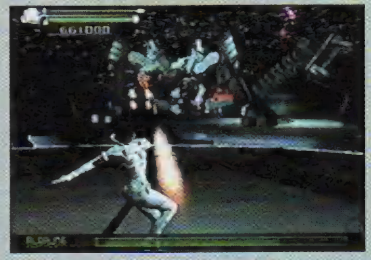
75 - Aproveite os vãos no chão para defender-se dos canhões lasers

76 - Aqui também tem vãos contra os canhões. Cuidado: aqui tem 4 deles

77 - Chefe 1: use a mesma estratégia usada no chefe da missão 8

78 - Chefe 1: descarregue Energy Drives. Use os buracos para defender-se da chuva de tiros

79 - Chefe 2: tiro e desvio na seqüência resolvem a parada



80 - Chefe 2: tiro, desvio e Energy Drives na hora do aperto. E muito reflexo. Acabou! Vanessa vai descobrir quem é o "Cliente".

F-Zero marca presença na história do videogame

F-Zero foi um dos jogos que acompanharam o lançamento do Super Famicom, o Super NES japonês, em novembro de 1990. Nascia aí uma lenda. Pela primeira vez nos consoles se via um jogo de corrida tão veloz como aquele. Usando muito bem os recursos do Super NES, como o zoom, F-Zero conseguiu jogabilidade de game 3D. Seu estilo futurista e a alta competitividade também ajudaram a levantar o nome da série. O game foi produzido por ninguém menos que Shigeru Miyamoto mas há outro nome importante. Trata-se de Takaya Imamura, designer de personagens do jogo. Ele entrou na Nintendo em 1989 e trabalhou também em vários clássicos da Nintendo como The Legend of Zelda: Link's Awakening, The Legend of Zelda: Majora's Mask, Star Fox, Star Fox 64 e Star Fox Adventure. Em F-Zero X ele trabalhou como designer-chefe e de pistas para, enfim, ser o supervisor em F-Zero GX e AX. Atualmente ele está trabalhando em Star Fox do GameCube. Vida longa a Takaya Imamura.

F-Zero

Super NES, 1991

O começo da lenda. Nessa versão havia apenas 4 pilotos/carros e 15 pistas. Os carros, futuristas, eram do tipo hovercraft, que deslizava pelo solo. Ganhava-se um turbo por volta completada e as pistas eram repletas de perigos como minas, áreas magnéticas e buracos. Para ajudar nessa empreitada havia zonas de abastecimento e rampas. O game mostrou todo o poder do Super NES, como os efeitos de zoom e rotação e, assim, fazer parecer 3D.

F-Zero X

Nintendo 64, 1998

Numa época que a Nintendo ainda insistia em cartuchos, a empresa inovou usando tecnologia de "streaming" para tocar músicas alta qualidade mesmo neste tipo de mídia. E a música era um heavy metal da pesada! Contando com 30 carros, F-Zero X tinha pistas mais complexas com rampas e altos loopings. O jogador tinha meios de atacar outros carros e tirá-los do caminho. Havia também um modo em que a pista era gerada aleatoriamente e o modo multiplayer, com até 4 jogadores.

F-Zero: Maximum Velocity

Gameboy Advance, 2001

O portátil também foi agraciado com um F-Zero. Maximum Velocity não foi feito pelo time de elite da Nintendo. Lembra a versão do Super NES devido às especificações do aparelho. Possui 20 pistas e até 4 jogadores podem jogar no modo multiplayer usando o cabo link. Com um cartucho já era suficiente para jogar o modo multiplayer: o jogo envia dados de tela para os outros GBA conectados. Mas, se todas as máquinas tiverem o seu cartucho, a tela era mais detalhada.

F-Zero GX

GameCube, 2003

Cada vez mais rápido, F-Zero GX chega aos console atual da Nintendo recheado de modos de jogos. Tem o torneio, time attack, versus, practice e um modo de história. Cada modo revela segredos como carros e torneios novos. Possui as mesmas características da versão do Nintendo 64, com pistas de alta complexidade. A dificuldade também aumentou nesta versão. F-Zero GX foi produzido pela Amusement Vision, uma divisão da Sega. Quem diria.

F-Zero AX

Arcade, 2003

Produzido usando a placa Triforce, baseado na tecnologia do GameCube e reúne esforços da Nintendo, Sega e Namco, F-Zero AX é uma versão melhorada de F-Zero GX. Possui cabin interativa e pode ser linkado, via Memory Car com o game de GameCube, liberando, assim, carros exclusivos. Ambas as versões, GX e AX possuem recursos para colocar seu tempo na internet e, assim, desencadear uma competiçã global dos melhores tempos no game.

PROMOÇÃO: "CAÇA-PALAVRAS"

Você banca o detetive, encontra as palavras, monta sua frase e leva um PlayStation 2!

Para colocar um pouco mais de emoção e despertar o lado criativo do nosso leitor, a revista *SuperGamePower* lançou a Promoção Caça-Palavras. Na edição 102 foram publicadas três palavras, na edição 103 mais três na 104 outras três. O leitor terá que escrever uma frase de até 5 linhas, contendo as nove palavras (grifadas) estipuladas e o dono da frase mais criativa leva para casa um PlayStation 2.

O resultado sairá na edição nº 107. O lugar que você encontra as palavras está sendo informado na carta do Chefe. Não perca essa chance. Estamos esperando a sua frase. Participe!

E não esqueça! Mande sua carta para o novo endereço:

Redação SuperGamePower, Rua Isabel de Góis, 8 Bl. 3, cj. 93, Jd. Botucatu, CEP 04173-150 - São Paulo - SP.

O resultado da promoção, que estará premiando o leitor com um PlayStation 2, estára publicado na proxima edição. Vá correndo buscar a sua!

Nas bancas no dia 25 de Novembro

Shopping SGP

Novo tel.: 0xx11 6335-3080

Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!

STREET GAMES

VENDA DE VIDEOGAMES, JOGOS E ACESSÓRIOS PARA INFORMÁTICA

Telefones: (0xx11) 4636-3848 ou (0xx11) 9824-1146

www.streetgames.com.br

Rua Dona Guaraciaba, 410 - C. Viana - Poá - SP

WONDER GAMES

Compra, venda e troca

Venda de console, jogos e acessórios em geral

PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox

ENTREGAMOS VIA SEDEX

Assistência Técnica

Destravamento: PS2 - PSOne - Xbox - Saturn

Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira

R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
Rua São Bento, 43 - Loja 22 - Fone/Fax (11) 3105-2797

Planet Game
www.planetgame.com.br

Enviamos para todo Brasil

Tudo em Video Game e Acessórios

Preços especiais p/ Lojista

Atendimento Cliente
(15) 211-3582
Atendimento Lojista
(15) 321-78341

PLANET GAMES

- Todos os consoles e acessorios
- Assistência técnica
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

Financiamos em até 12x no cheque ou carnê

Compre através do site
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br

Fone:(11) 6987-2641/6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina - São Paulo - SP

OFICINA DO GAME

Assistência Técnica Especializada

Desbloqueio • Transcodificação • Fonte

Unidade Ótica • Consertos em Geral

Todas as marcas e modelos

TEL.:6281-8843

Orçamento Grátis

RUA VOLUNTÁRIOS DA PÁTRIA, 2004 - SOBRELOJA
CEP 02010-700 - SANTANA - SÃO PAULO
e-mail: oficinadogame@uol.com.br

KIBONÉS

Assistência Técnica

Destravamento Total

Para PS2 - Magic, Messiah 2, Thunder, DMS 3 - Todos os Modelos

No desbloqueio de qualquer aparelho ganhe uma LOCAÇÃO GRÁTIS NA DVD PLANET SHOP para residentes em Santos

TROCA DE UNIDADE

Ps-One R$ 150,00

Playstation 2 à consultar

"AQUI O SERVIÇO É FEITO NA PRESENÇA DO CLIENTE"

A Melhor Assistência Técnica da Baixada Santista

Endereços:

Alameda das Margaridas,773/775
Guarujá - São Paulo
Tel.: (0xx13) 3384-9851 / 3383-5368

R. Marcilo Dias 27, loja 5
Gonzaga - Santos - São Paulo
Tel.: (0xx13) 3289-6088

www.kibones.com.br

SETGAMES

PS2 GC XBOX

R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

CRAZY GAMES

LAN HOUSE - INTERNET

Venda e Locação de Games

Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação

Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

DP Games

APARELHOS
ACESSÓRIOS
JOGOS
SOMENTE
ORIGINAIS

DESPACHAMOS
VIA SEDEX
PARA TODO O
BRASIL

LOCAÇÃO E VENDA

Financiamos em até 10x sem entrada
cheque pré ou 12x cartão
Rua do Níquel, 75 Loja A - Curicica
Rio de Janeiro - RJ
Tel : (0xx21) 2426-9043

SUPER GAMEPOWER

Próxima Edição

Liberte os EUA com os guerreiros de Freedom Fighter, o próximo Detonado de SGP.

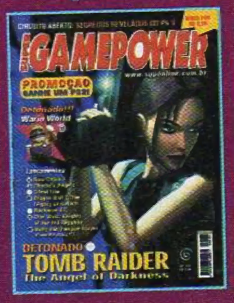
NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080

EDIÇÃO 105

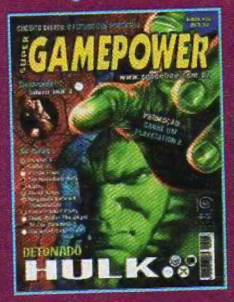
Buffy the Vampire Slayer: Chaos Blend, Disney's Extreme Skate Adventure (**PS2, XBOX e GC**); Alter Echo, Colin McRae Rally 04 (**PS2, XBOX**); Dynasty Warriors 4, Scooby-Doo! Night of 100 Frights (**XBOX**); Wining Eleven 7, Drag on Dragoon (**PS2**); F-Zero GX, Mario Golf (**GC**); Mortal Kombat Tournament Edition, Pokémon Pinball Ruby e Sapphire (**GBA**).

EDIÇÃO 104



Star Wars: Knights of the Old Republic, Dino Crisis 3 (**XBOX**), Silent Line: Armored Core, Rockman X7, K-1 /world Grand Prix, Zore One Tokio Extreme (**PS2**), Charlie's Angels (**GC**), Buffy the Vampire Slayer, Disney Magical Quest 2, Spy Kyds 3-D Game Over, Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II, Jet Grind Radio, Super Mario Advanced 4 (**GBA**).

EDIÇÃO 103



Burnout 2 Point of Impact, Speed Kings (**XBOX**), Tomb Raider: The Angel of Darkness, R-Type Final, Metal Slug 3, Ultimate Saga, Moto GP 3 (**PS2**), Mega Man Network Transmission (**GC**), Sonic Pimball Party, The Incrible Hulk (**GBA**), Wolfenstein Enemy Territory, Barbarian's Blade Kaan (**PC**). Pré-Estréia: Terminator 3: The Rise of the Machines (PS2, **GC, XBox, PC**).

EDIÇÃO 102

Return To Castle Wolfenstein Operation Resurrection, Godzilla Destroy All Monsters (**XBOX**), Silent Hill 3, Midnight Club II, NBA Street Vol. 2 (**PS2**), Ikaruga (**GC**), Iridion II, Donkey Kong Country, Castlevania Aria of Sorrow (**GBA**), Metal Gear Solid 2 Substance, GTA Vice City, Robocop (**PC**). Pré-estréia: Metal Gear Solid: Twin Snakes (**GC**).

EDIÇÃO 101

Whacked, Soul Calibur II (**XBOX**), Soul Calibur II, Final Fantasy X-2, Virtua Fighter 4 Evolution (**PS2**), Golden Sun The Lost Age, Wario Ware, inc. Mega Microgames!, Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition, Super Puzzle Fighter II (**GBA**), Breath of Fire IV, Red Faction, Freelancer (**PC**). Pré-estréia: Final Fantasy Crystal Chronicle, StarCraft: Ghost (**GC**).

EDIÇÃO 100

Star Wars Obi-Wan, Otogi (**XBOX**), Dark Cloud 2, Xenosaga Episode 1: Der Wille Zur Macht, .hack//infection, Zone Of The Enders: The 2nd Runner (**PS2**), The Legend Of Zelda: The Wind Waker (**GC**), Elemix, Phantasy Star Collection, Rayman 3 Hoodlum Havoc, Shinning Soul (**GBA**), Splinter Cell, Jurassic Park Operation Genesis (**PC**).

DETONADOS

Edição 105 - Futurama (GC,PS2, Xbox)
Chaos Legion e Rockman X7 (PS2)

Edição 104 - Wario World (GameCube)
Tomb Raider The Angel of Darkness (PS2)

Edição 103 - Hulk (GC,PS2, Xbox, PC)
Silent Hill 3 (PS2)

Edição 102 - Wolverine's Revenge (GameCube)
Enter The Matrix (PS2, GC, Xbox, PC)

Edição 101 - The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube)
Splinter Cell (PS2)

Edição 100 - Skies of Arcadia (GameCube)
Tenchu 3 (PS2)

Edição 99 - Metriod Prime (GameCube)
Devil May Cry (PS2)

Edição 98 - Resident Evil Zero (GameCube)
DragonBall Z Sudokai (PS2)

Edição 97 - Metroid Fusion (GBA)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (PS2)

Edição 96 - StarFox Adventures (GameCube)
Kingdom Hearts (PS2)

Edição 95 - Super Mario Sunshine (GameCube)
The Mark of Kri (PS2)

EDITORA OPTION

SUPER GAMEPOWER

ANO 10 - Nº 106

REDAÇÃO

Editora
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br

Arte
Editora Option Studio

Assistente Editorial
Akira Suzuki

Colaborador
Carlos Henrique Gutierres (jogos).

PUBLICIDADE

Profit Comunicação
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

Editora Option Ltda.
Rua Isabel de Góis, 8
Bloco 3 - Cj. 93
Tel. 11 6335-3080
Jardim Botucatu
São Paulo SP 04173-150

A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

P O O L editora

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

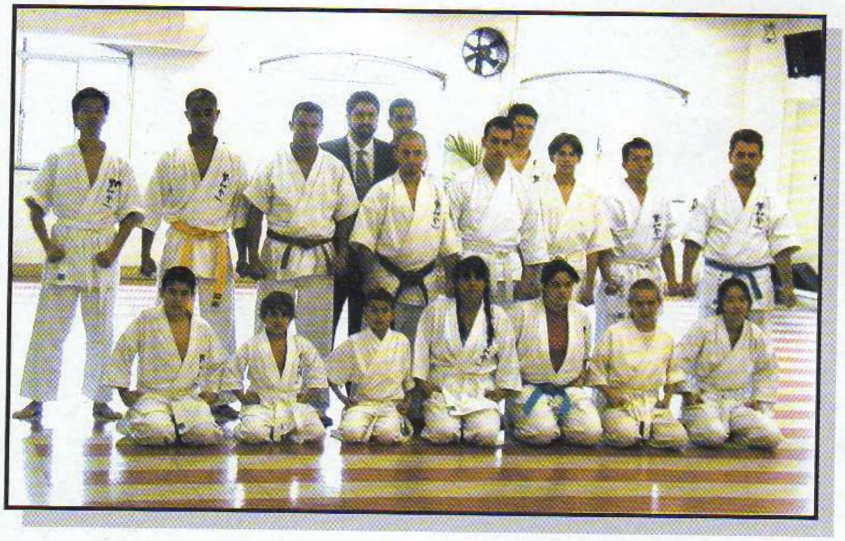
Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão
Plural Gráfica

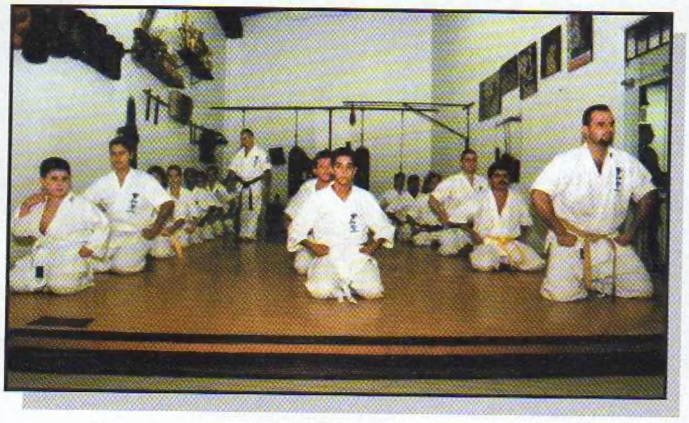
Distribuição
Dinap
Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa do Grupo LM&X
Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

KARATE
DE COMBATE SEIWAKAI



Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional



- ✔ Musculação
- ✔ Localizada
- ✔ Glúteos
- ✔ Abdominal
- ✔ Alongamento
- ✔ Lambaeróbica
- ✔ Personal Trainer
- ✔ Ju-Jitsu Morgante
- ✔ Capoeira
- ✔ Bodyattack
- ✔ Bodybalance
- ✔ Bodycombat
- ✔ RPM
- ✔ Bodyjam
- ✔ Bodypump
- ✔ Bodystep

Nível academia

Av. Pedro Bueno, 16 - Aeroporto - Fone.: 5589-7716 - São Paulo - SP

Para maiores informações: www.nivela.com.br

Marilan

ENERGIA

10% 20% 30% 40% 50% 60% 70% 80% 90% 100%

Teens

Porções de energia para quem é fera no game.

Marilan

www.marilan.com

Experimente estes deliciosos biscoitos recheados nos sabores: chocolate, chocolate branco e mini wafer chocolate.